

**UPAYA MENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA
PADA SISWA KELAS XI-IPA 1 SMA NEGERI 1 KRETEK BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Zusma Nadya Izzati
12201241071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode Sosiodrama pada Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 13 Juli 2016

Pembimbing,

**Dr. Suroso, M. Pd.
19600630 198601 1 001**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode Sosiodrama pada Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 22 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suroso, M.Pd.	Ketua Penguji		18 Agustus 2016
Dwi Budiyanto, S.Pd., M.Hum.	Sekretaris Penguji		18 Agustus 2016
Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum.	Penguji I		18 Agustus 2016

Yogyakarta, 18 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Zusma Nadya Izzati

NIM : 12201241071

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, ¹³Juni 2016

Penulis,



Zusma Nadya Izzati

12201241071

MOTTO

Sesuatu yang tak membuat kita mati, niscaya akan membuat kita semakin kuat.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah Swt atas terselesaikannya karya ini, maka karya ini akan saya persembahkan kepada:

- ❖ Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi saya kesempatan untuk menimba ilmu serta mendapat banyak pengalaman selama kurang lebih 4 tahun.
- ❖ Wanita terhebat dalam hidup saya, Ibu Suwarni yang telah mengorbankan segalanya demi membuat saya bahagia.
- ❖ Bapak ABD. Salam Arief yang telah memberikan banyak pelajaran hidup bagi saya.
- ❖ Suamiku Mas Wahyu Widiyanto, terima kasih atas motivasi, nasehat, serta semangat yang diberikan selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode Siodrama pada Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen-dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan seluruh karyawan FBS yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Dr. Suroso, M. Pd. yang penuh kesabaran dan kearifan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan selama ini. Ucapan terima kasih tak lupa saya sampaikan kepada pihak SMA Negeri 1 Kretek Bantul terutama Bapak Mulyana, M. Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian, Bapak Zhukriyanta, S. Pd. selaku guru Bahasa Indonesia yang telah memberikan bantuan dan kemudahannya dalam penelitian saya, dan para siswa kelas XI IPA 1 yang bersedia menjadi subjek penelitian saya.

Terima kasih untuk Wahyu Widiyanto yang bersedia menjadi kolaborator, membantu dari awal hingga akhir, dan menjadi penasihat yang selalu menyumbangkan ide emasnya. Terima kasih untuk Ridwan Kurniawan yang membantu merekam serta mendokumentasikan pelaksanaan penelitian. Sahabat terbaikku Iva, Dita, Suci, Iing, Desi, Ebi, Lita, dan Sofi yang selalu menjadi tempat canda tawa, berbagi suka maupun duka, selalu memberikan dukungan terhadap penelitian ini. Terima kasih teman-teman PBSI-B 2012 yang selalu mendukung dan selalu membantu memberikan inspirasi selama ini.

Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan dari Allah Swt. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Yogyakarta, ¹³ Juni 2016

Penulis,



Zusma Nadya Izzati

12201241071

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DARTAR TABEL	xii
DATAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Batasan Istilah	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Drama.....	12
2. Unsur-unsur Drama.....	14
3. <i>Vocal</i> dan <i>Speech</i> dalam Dialog.....	20
4. Akting	21
5. Pembelajaran Drama	23
6. Metode Sosiodrama	29

7. Tujuan Sosiodrama	31
8. Langkah-langkah Sosiodrama	32
9. Kelebihan Metode Sosiodrama	34
B. Pembelajaran Bermain Drama dengan Metode Sosiodrama	35
C. Penelitian yang Relevan	38
D. Kerangka Pikir	39
E. Hipotesis Tindakan	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	43
B. <i>Setting</i> Penelitian	45
C. Rancangan Penelitian	46
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Teknik untuk Mencapai Kredibilitas Penelitian	60
H. Teknik Analisa Data	62
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	64
1. Tempat Penelitian.....	64
2. Waktu Penelitian	65
B. Hasil Penelitian	66
1. Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama...	66
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas dalam Pembelajaran Bermain Drama dengan Metode Sosiodrama	79
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama	79
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua	84
c. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama	91
d. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua.....	96

3. Hasil Praktik Siswa dalam Kegiatan Bermain Drama dengan Metode Sociodrama.....	104
4. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Siswa dengan Metode Sociodrama.....	114
C. Pembahasan	123
1. Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama...	123
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Bermain Drama dengan Metode Sociodrama dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa.....	126
3. Peningkatan Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Siswa dengan Metode Sociodrama	129
4. Keterbatasan Penelitian	145
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	146
B. Implementasi Hasil Penelitian	147
C. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN.....	150

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Angket Pratindakan	53
Tabel 2 : Angket Pascatindakan	54
Tabel 3 : Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran	55
Tabel 4 : Lembar Penilaian Bermain Drama	58
Tabel 5 : Jadwal Kegiatan Penelitian	65
Tabel 6 : Rangkuman Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama	67
Tabel 7 : Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama pada Pratindakan ..	70
Tabel 8 : Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Pratindakan	77
Tabel 9 : Rangkuman Angket Pascatindakan Bermain Drama.....	102
Tabel 10: Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama pada Siklus I.....	104
Tabel 11: Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus I.....	106
Tabel 12: Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama pada Siklus II	109
Tabel 13: Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus II	111
Tabel 14: Rangkuman Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama	113
Tabel 15: Peningkatan Skor Rata-rata Pratindakan, Siklus I, dan siklus II Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama	114
Tabel 16: Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke siklus II Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama	116
Tabel 17: Peningkatan Skor Rata-rata Pratindakan ke Siklus II Aspek-aspek dalam Bermain Drama	117
Tabel 18: Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke Siklus II Aspek-aspek dalam Bermain Drama.....	119
Tabel 19: Peningkatan Skor Rata-rata Siswa dari Pratindakan, Siklus I, sampai Siklus II Proses Pembelajaran Bermain Drama	120

Tabel 20: Peningkatan Skor Rata-rata Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Proses Pembelajaran Bermain Drama 121

Tabel 21: Peningkatan Skor Rata-rata Siswa dari Pratindakan ke Siklus II

Aspek-aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama 122

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Peta Konsep Kerangka Pikir	42
Gambar 2 : Desain Penelitian Tindakan Kelas	44
Gambar 3 : Lembar Catatang Lapangan	57
Gambar 4 : Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Bermain Drama pada Pratindakan	71
Gambar 5 : Siswa Melakukan Praktik Bermain Drama pada Pratindakan	76
Gambar 6 : Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Pratindakan	78
Gambar 7 : Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru Tentang Metode Sosiodrama	82
Gambar 8 : Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya	87
Gambar 9 : Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus I	89
Gambar 10 : Siswa Berlatih Memainkan Drama pada Siklus II	93
Gambar 11 : Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus II	98
Gambar 12 : Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus II.....	100
Gambar 13 : Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Bermain Drama Siklus I .	105
Gambar 14 : Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Pratindakan	108
Gambar 15 : Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Bermain Drama pada Siklus II	110
Gambar 16 : Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus II	112
Gambar 17 : Skor Rata-rata Peningkatan Hasil Bermain Drama Siswa dari Pratindakan, Siklus I, Sampai Siklus II	115
Gambar 18 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Siklus I ke siklus II	117
Gambar 19 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa dari Siklus I ke siklus II	121

Gambar 20 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	130
Gambar 21 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Ekspresi dari Pratindakan, Siklus I, ke Siklus II	131
Gambar 22 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Penghayatan dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II .	132
Gambar 23 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Gerak dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	133
Gambar 24 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Sikap dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	135
Gambar 25 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Intonasi dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	136
Gambar 26 : Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Artikulasi dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	137
Gambar 27 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	139
Gambar 28 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Keberanian dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	140
Gambar 29 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Keaktifan dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	141
Gambar 30 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Konsentrasi dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	142
Gambar 31 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Antusias dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	143
Gambar 32 : Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Situasi Pembelajaran dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II	144

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Silabus	152
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	154
Lampiran 3 : Format Angket Pratindakan	173
Lampiran 4 : Hasil Angket Pratindakan	175
Lampiran 5 : Format Angket Pascatindakan	179
Lampiran 6 : Hasil Angket Pascatindakan	181
Lampiran 7 : Format Penilaian Bermain Drama	185
Lampiran 8 : Lembar Penilaian Keterampilan Bermain Drama Pratindakan	188
Lampiran 9 : Lembar Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Siklus I	195
Lampiran 10: Lembar Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa XI-IPA 1 Siklus II	202
Lampiran 11: Format Pengamatan Proses Keterampilan Bermain Drama	209
Lampiran 12: Lembar Pengamatan Proses Keterampilan Bermain Drama Siswa XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Pratindakan	211
Lampiran 13: Lembar Pengamatan Proses Keterampilan Bermain Drama Siswa XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Siklus I	215
Lampiran 14: Lembar Pengamatan Proses Keterampilan Bermain Drama Siswa XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Siklus II	219
Lampiran 15: Teks Cerita	223
Lampiran 16: Catatan Lapangan	228
Lampiran 17: Hasil Transkrip Wawancara	235
Lampiran 18: Dokumentasi	240
Lampiran 19: Daftar Nama Siswa	246
Lampiran 20: Surat Ijin Penelitian	248
Lampiran 21: Hasil Rekaman Bermain Drama Siswa	253

**UPAYA MENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA
PADA SISWA KELAS XI-IPA 1 SMA NEGERI 1 KRETEK BANTUL**

**Zusma Nadya Izzati
NIM 12201241071**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, pengamatan dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Keabsahan data diperoleh melalui validitas (proses, hasil, demokratis, dan dialogis) dan reliabilitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode sosiodrama dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan siswa dari pratindakan dengan nilai rata-rata hitung sebesar 18,84 (31,4%), siklus I sebesar 44,28 (73,8%), siklus II mencapai 49,6 (82,67%). Dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,32 (8,87%). Peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama dari pratindakan sampai siklus II sebesar 30,76 (51,27%). Selain itu, proses pembelajaran bermain drama juga mengalami peningkatan. Sebelum implementasi tindakan, siswa masih belum berani berekspresi, kurang aktif, masih sering bergurau dengan siswa lain, dan siswa masih terlihat ragu untuk memainkan tokoh yang dibawakannya, sehingga peran yang dimainkan kurang maksimal. Setelah implementasi tindakan, siswa menjadi lebih dapat berekspresi, lebih aktif, proses pembelajaran menjadi kondusif, dan siswa tidak ragu lagi dalam memerankan tokoh yang dibawakannya, bahkan siswa mampu improvisasi di dalam memerankan tokoh. Dengan demikian, keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul telah mengalami peningkatan baik proses maupun hasil setelah dikenai tindakan menggunakan metode sosiodrama.

Kata kunci: peningkatan, keterampilan, bermain drama, metode sosiodrama, siswa SMA.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pembelajaran sastra dan nonsastra. Pembelajaran sastra sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran humaniora yang dapat digunakan sebagai media untuk memperdalam budi pekerti.

Pembelajaran sastra secara umum bertujuan untuk membina apresiasi sastra siswa. Pembelajaran sastra yang sangat penting tersebut tidak diimbangi dengan kenyataan bahwa pada praktiknya sering kali apresiasi sastra memiliki porsi yang sangat sedikit. Padahal siswa perlu mendapat pengalaman yang menarik, perlu dibina, diarahkan, serta diberi peluang untuk mengembangkan sikap dan daya apresiasinya melalui bakat dan kreativitasnya di dalam melaksanakan aktivitasnya.

Pembelajaran sastra yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan tersendiri bagi proses pendewasaan siswa. Karya sastra memiliki keunikan, memberikan gambaran kehidupan baik dalam isi atau pun ungkapannya. Peristiwa demi peristiwa yang dimunculkan oleh pengarang dalam karya sastra secara tidak langsung akan memberikan pembelajaran nilai-nilai moral yang dapat memunculkan kepekaan seseorang terhadap nilai-nilai

kehidupan di sekitar manusia. Melalui pembelajaran sastra siswa dapat memetik manfaat, baik sebagai media pembedahan diri maupun sebagai mengalami tersendiri untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Pembelajaran sastra di sekolah sudah diberikan sejak jenjang SD sampai SMA. Pembelajaran ini terbagi menjadi beberapa materi, yaitu puisi, prosa, dan drama. Berdasarkan tiga materi tersebut, drama merupakan materi yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi terutama dalam bermain drama. Mengajarkan drama memang bukanlah hal yang mudah, karena drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakan. Sehingga, perlu adanya perhatian khusus mengenai pembelajaran drama agar siswa mempunyai pengalaman berekspresi sastra terutama bermain drama.

Salah satu standar kompetensi yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas XI semester 2 yang kaitannya dengan bidang sastra adalah mengungkap wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Standar kompetensi tersebut memiliki kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Pada kompetensi ini siswa dituntut untuk bisa bermain drama dengan gerak-gerik, mimik, dan intonasi yang sesuai dengan watak tokoh. Pembelajaran ini diarahkan kepada apresiasi dan ekspresi agar tidak hanya aspek kognitif saja yang tersentuh, namun juga aspek afektif dan psikomotor dari peserta didik.

SMA Negeri 1 Kretek merupakan salah satu sekolah yang terdapat di Kabupaten Bantul bagian selatan. Permasalahan dalam keterampilan bersastra khususnya bermain drama yang terjadi pada siswa SMA Negeri 1 Kretek Bantul

dapat diketahui berdasarkan hasil observasi kelas pada tanggal 12 Februari 2016. Rendahnya minat siswa terhadap keterampilan bersastra khususnya bermain drama juga diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 14 Februari 2016. Prestasi yang diperoleh siswa tergolong rendah, terutama pada kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada permasalahan yang muncul di SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, mengungkapkan ada beberapa hal yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan bersastra khususnya bermain drama pada siswa. Di kelas XI-IPA 1 pembelajaran bermain drama tidak dilakukan secara serius. Siswa beranggapan bahwa bermain drama merupakan hal sepele yang tidak penting. Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menyatakan bahwa ketika siswa diminta ke depan untuk berekspresi, siswa sering acuh, malu, ragu dalam melakukan gerakan, kurang aktif, dan grogi sehingga peran yang dimainkan menjadi kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang menguasai dialog pada naskah. Siswa sulit menghafal naskah dan cenderung hanya terpaku pada naskah, sehingga yang dilakukan siswa bukan bermain drama tetapi membaca naskah drama.

Sementara itu, kurang berhasilnya pembelajaran apresiasi sastra khususnya bermain drama di kelas dapat dibuktikan dengan nilai tugas apresiasi drama pada siswa, khususnya siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Berdasarkan nilai apresiasi drama menyebutkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa tergolong rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan apresiasi drama siswa tergolong masih rendah dan kurang, tidak hanya dalam proses tetapi juga dalam hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya bermain drama sangat membosankan. Guru cenderung hanya menyuruh siswa mencari teks drama kemudian mementaskannya. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa guru pelajaran Bahasa Indonesia kurang aktif dan kreatif untuk membuat pembelajaran lebih hidup. Guru hanya memberi tugas dan tidak bisa membuat kelas dinamis. Hal ini membuktikan bahwa rendahnya keterampilan bermain drama siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor dari siswa saja tetapi juga dari guru mata pelajaran.

Hal serupa juga ditemukan dari hasil observasi kelas ketika guru Bahasa Indonesia mengajar. Pada pembelajaran di kelas ditemukan fakta bahwa permainan drama siswa terlihat kurang menarik karena siswa hanya terpaku pada teks. Guru juga cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional dan kurang inovasi, sehingga pembelajaran keterampilan berlangsung monoton dan membosankan. Siswa tidak diajak untuk belajar bagaimana bermain drama, tetapi cenderung diajak belajar tentang drama. Artinya, apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana siswa bermain drama sesuai konteks, melainkan diajak untuk mempelajari teori tentang drama. Akibatnya, keterampilan apresiasi sastra khususnya bermain drama hanya sekedar melekat pada diri siswa sebagai sesuatu yang rasional dan kognitif, belum melekat secara emosional dan afektif.

Berdasarkan hal tersebut, rendahnya keterampilan bermain drama bisa menjadi hambatan serius bagi kreativitas siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek.

Berdasarkan keprihatinan atas fenomena yang terjadi tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik diharapkan mampu untuk mengoperasikan beberapa strategi inovatif dalam peristiwa belajar mengajar. Selain itu guru diharapkan mampu untuk berinovasi dalam merancang teknik-teknik penyajian atau metode pembelajaran yang menyenangkan. Hal itu perlu dilakukan agar siswa tidak berada pada suasana pembelajaran yang kaku, monoton, dan membosankan. Pembelajaran keterampilan bermain drama pun menjadi sajian materi yang menyenangkan dan selalu dirindukan oleh siswa.

Salah satu metode inovatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan bermain drama adalah metode sosiodrama. Metode sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan bermain drama siswa. Sosiodrama merupakan metode bermain drama secara sederhana. Dalam bermain drama siswa dibagi untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.

Sosiodrama adalah metode yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai

tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Melalui metode sosiodrama guru dan siswa dituntut untuk sama-sama aktif. Guru dituntut memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan memberikan topik dan cerita yang sedang terjadi di masyarakat. Topik dan cerita ini dapat berupa gambaran permasalahan sosial di sekitar siswa yang menarik untuk diselesaikan, sehingga siswa pun tertarik untuk menyelesaikannya. Guru tidak hanya semata-mata memberikan topik dan cerita saja, namun tetap membimbing, menstimulus, dan memotivasi siswa agar imajinasi siswa berkembang. Metode sosiodrama juga memiliki tindak lanjut berupa diskusi, sehingga antara siswa dan guru dapat berdiskusi mengenai hasil pembelajaran bermain drama sekaligus menyelesaikan permasalahan pada topik dan cerita yang digunakan.

Metode sosiodrama dipilih untuk meningkatkan keterampilan bermain drama karena dengan metode sosiodrama akan tumbuh dalam diri siswa rasa ketertarikan dalam pembelajaran bermain drama, sehingga aspek-aspek keterampilan siswa dalam bermain drama otomatis akan mengalami perubahan. Metode sosiodrama cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan bermain drama. Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, metode sosiodrama belum pernah diterapkan untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Penerapan metode sosiodrama dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam pembelajaran bermain drama agar guru lebih kreatif. Metode ini

juga diharapkan mampu meningkatkan proses belajar dan prestasi siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Kretek Bantul yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan bermain drama, maka peneliti menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran. Peneliti dan guru kolaborator mengadakan penelitian pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode Sosiodrama pada Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Rendahnya keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.
2. Pembelajaran apresiasi sastra khususnya bermain drama dianggap keterampilan yang tidak penting.
3. Kurangnya minat dan keseriusan siswa pada saat pembelajaran bermain drama.
4. Kurangnya inovasi guru Bahasa Indonesia dalam pembelajaran bermain drama.
5. Metode yang digunakan guru Bahasa Indonesia masih bersifat konvensional.
6. Belum digunakan metode sosiodrama di SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

C. Pembatasan Masalah

Melihat latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, diharapkan penelitian ini terfokus dalam membatasi masalah yang ada. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan mengenai bagaimana peningkatan keterampilan apresiasi sastra khususnya mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama dengan menggunakan metode sosiodrama pada kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Pembatasan masalah tersebut dipilih terkait dengan adanya masalah yaitu masih rendahnya keterampilan mengapresiasi sastra pada siswa khususnya mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama siswa XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dengan metode sosiodrama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dengan metode sosiodrama.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini diharapkan menambah teori atau metode dalam pembelajaran keterampilan bermain drama.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

a. Bagi Guru dan Calon Guru

Guru maupun calon guru memperoleh pengalaman profesional dalam menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran bermain drama yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan apresiasi sastra khususnya bermain drama.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam membantu pembelajaran siswa untuk meningkatkan keterampilan bermain drama. Siswa lebih menikmati dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran bermain drama sehingga kualitas dan hasil belajarnya meningkat.

c. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah mempunyai dokumentasi bermain drama yang dapat digunakan sebagai bahan ajar selanjutnya, sekolah mempunyai *out put* siswa yang lebih berkualitas, khususnya dalam keterampilan bermain drama. Penelitian ini

diharapkan dapat lebih mengembangkan inovasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Pengembangan ilmu pengetahuan

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian berikutnya terutama penelitian yang berkaitan dengan apresiasi sastra khususnya keterampilan bermain drama.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini akan menjadi bentuk pengabdian dan penerapan dari ilmu yang didapat, memberikan pengalaman kepada peneliti, serta dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat terutama dalam bidang pendidikan dan drama.

G. Batasan Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah judul skripsi ini, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

1. Peningkatan merupakan cara yang dilakukan secara sengaja untuk memperbaiki dan mempertinggi kemampuan tertentu. Peningkatan juga diartikan sebagai suatu perubahan dari keadaan tertentu menuju ke keadaan yang lebih baik untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Peningkatan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan pada siswa dalam hal proses pembelajaran bermain drama dalam hal keberanian, keaktifan, konsentrasi, antusias, situasi pembelajaran, dan praktik bermain drama dengan pemerolehan skor yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.

2. Keterampilan bermain drama adalah keterampilan seseorang dalam memerankan suatu peran atau karakter tokoh di dalam drama. Keterampilan bermain drama merupakan suatu pembelajaran yang diberikan kepada siswa untuk melatih mental, kepercayaan diri, melatih agar siswa dapat berekspresi dengan baik. Keterampilan bermain drama merupakan suatu pembelajaran drama yang diberikan di sekolah dengan menggunakan naskah dengan tema tertentu yang diungkapkan lewat dialog yang dipentaskan.
3. Metode sosiodrama merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Drama

Perkataan “drama” berasal dari bahasa Yunani “Dromai” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action* (Waluyo, 2002: 2). Di kehidupan sekarang, drama mengandung arti yang lebih luas ditinjau apakah drama sebagai salah satu genre sastra atau drama sebagai sebuah kesenian yang mandiri. Teks drama merupakan salah satu genre sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan pementasan drama adalah salah satu kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekorasi dan panggung), seni kostum, seni rias, seni tari, dan lain sebagainya. Jika kita membicarakan pementasan drama, maka kita dapat mengarahkan ingatan pada wayang, ludruk, ketoprak, lenong, dan film.

Kata “drama” seringkali mendapatkan penafsiran yang sama dengan “teater” dan lakon. Oleh karena itu, akan dapat dihindari kesalahpahaman. Drama adalah salah satu karangan, kini biasanya dalam bentuk prosa, disusun untuk membuat pertunjukan, dan dimaksudkan untuk memotret kehidupan tokoh atau mengisahkan suatu cerita dan gerak dan biasanya dengan dialog yang bermaksud memetik beberapa hasil berdasarkan cerita dan sebagainya. Drama adalah suatu lakon untuk direncanakan atau disusun sedemikian rupa untuk dipertunjukkan oleh pelaku diatas pentas (Tarigan, 1997: 71).

Sementara itu, kata “teater” mempunyai makna yang lebih luas karena berarti drama, gedung pertunjukkan, panggung, grup pemain drama, dan dapat

juga berarti segala tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak (Waluyo, 2002: 3). Mengacu pada pendapat tersebut, maka sebenarnya sudah bisa dipahami bahwa makna dari kata “teater” tidak dapat selalu disamakan, akan tetapi tergantung pada konteks pembicaraannya. Misalnya istilah Teater Gandrik, maka konteks yang dituju adalah grup drama. Berbeda dengan istilah teater arena misalnya, maka konteks yang dimaksud adalah gedung pertunjukkan.

Drama dapat ditinjau dari dua segi, yaitu (1) drama sebagai naskah dan (2) drama sebagai teater (karya pentas). Kedua aspek tersebut merupakan satu kesatuan karena naskah disusun juga mempertimbangkan segi-segi pementasan dan ketika di atas panggung juga berpedoman pada naskah. Dengan demikian, drama adalah suatu cerita dengan tema tertentu yang diungkapkan lewat dialog yang dipentaskan. Akan tetapi, drama sebagai karya sastra sebenarnya bersifat sementara sebagai naskah drama tersebut ditulis untuk dipentaskan, sehingga tujuan drama bukanlah semata-mata untuk dibaca namun untuk dipentaskan.

Menurut Endraswara (2005: 192) dalam kaitannya dengan pendidikan watak, drama juga dapat membantu mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam diri peserta didik, memperkenalkan tentang kehidupan manusia dari kebahagiaan, keberhasilan, kepuasan, kegembiraan, cinta, ketakutan, keputusan, acuh tak acuh, benci, kehancuran, dan kematian. Drama juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks, misalnya ketegaran hati, imajinasi, dan kreativitas.

2. Unsur-unsur Drama

Drama sebagai sebuah karya sastra yang imajinatif tentu saja memiliki unsur pembangunnya. Menurut (Waluyo 2002: 6), drama terbangun atas struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik, makna). Struktur fisik drama yang dimaksud meliputi alur, penokohan, dialog, latar, teks samping (petunjuk teknis). Secara sederhana, berikut adalah penjelasan dari sebagai unsur tersebut.

a. Alur

Menurut Waluyo (2002: 8), alur merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Sementara itu, Hamzah (1985: 96) memberikan definisi juga mengenai alur atau plot. Alur merupakan suatu keseluruhan peristiwa di dalam skenario. Merujuk pada kedua definisi ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa alur merupakan jalinan cerita atau serangkaian peristiwa yang terbangun dalam sebab akibat yang bergerak dari awal hingga akhir

Alur merupakan suatu unsur yang penting dalam drama karena dalam alur akan terlihat karakter tokoh. Alur drama terdiri dari beberapa babak. Setiap babak terdiri dari adegan-adegan. Konflik merupakan syarat sebuah alur cerita. Konflik akan menimbulkan pertentangan antara dua tokoh utama. Unsur-unsur plot adalah sebagai berikut.

- 1) *Exposition* atau pelukisan awal cerita; tahap diperkenalkannya tokoh-tokoh drama dengan watak masing-masing.
- 2) Komplikasi atau pertikaian awal; pengenalan terhadap para pelaku sudah menjurus pada pertikaian, konflik sudah mulai meranjak.

- 3) Klimaks atau titik puncak cerita; puncak kegawatan dalam cerita atau cerita mencapai puncak konflik.
- 4) Resolusi atau penyelesaian atau *falling action*; pada tahap ini konflik mereda dan menemukan jalan pemecahan.
- 5) *Catastrophe* atau *denouement* atau keputusan; pada tahap ini konflik berakhir atau cerita berakhir.

b. Penokohan

Penokohan adalah salah satu unsur drama yang sangat penting. Unsur ini berkaitan erat dengan unsur lainnya, terutama alur. Menurut Waluyo (2002: 8) kekuatan alur terletak dalam penggambaran watak (penokohan), sebaliknya kekuatan watak pelaku hanya hidup dalam alur yang meyakinkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Ergi (via Hamzah, 1985: 106) juga berpendapat bahwa perwatakanlah yang paling utama dalam drama. Tanpa perwatakan tidak ada nada cerita tanpa perwatakan tidak akan ada nada plot.

Penokohan erat kaitannya dengan perwatakan. Susunan tokoh (drama personal) adalah tokoh-tokoh yang berperan dalam drama itu. Di dalam susunan tokoh itu, yang terlebih dahulu dijelaskan adalah nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan, dan kejiwaan itu. Tokoh cerita adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa. Tokoh-tokoh itu memiliki berbagai watak yang ada pada manusia. Watak para tokoh bukan saja merupakan pendorong terjadinya peristiwa, tetapi juga merupakan unsur yang menyebabkan gawatnya masalah-masalah dalam peristiwa tersebut.

Klasifikasi tokoh drama dibagi menjadi dua jenis yaitu berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, dan peranannya dalam lakon serta fungsinya.

1) Berdasarkan perannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh seperti berikut.

(a) Tokoh Protagonis

Tokoh Protagonis yaitu tokoh yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita.

(b) Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis yaitu tokoh penentang cerita. Biasanya ada seorang tokoh utama yang menentang cerita dan beberapa figur pembantu yang ikut menentang cerita.

(c) Tokoh Tritagonis

Tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu baik untuk tokoh protagonis, maupun antagonis.

2) Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut.

(a) Tokoh Sentral

Tokoh sentral yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses pertukaran lakon. Tokoh sentral adalah biang keladi pertikaian.

(b) Tokoh Utama

Tokoh utama yaitu tokoh-tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral. Dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral.

(c) Tokoh Pembantu

Tokoh pembantu yaitu tokoh-tokoh yang memegang peranan lengkap atau tambahan dalam mata rangkai cerita.

c. Dialog

Hamzah (1985: 116) menyatakan bahwa dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor litera (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Sejalan dengan Harymawan, Waluyo (2002: 21) juga berpendapat bahwa dialog juga harus bersifat estetis, artinya memiliki keindahan bahasa. Kadang-kadang juga dituntut agar bersifat filosofis.

Merujuk pada ketiga pendapat tersebut, maka ketiga pendapat tersebut dapat memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek penting dalam pementasan drama. Dialog juga merupakan unsur yang membedakan antara karya sastra drama dengan karya sastra lainnya. Ragam bahasa dalam naskah drama pun berbeda dengan ragam bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Waluyo (2002: 20), bahwa ragam bahasa dilaoq tokoh-tokoh drama adalah bahasa lisan yang komunikatif dan bukan ragam bahasa tulis. Hal ini disebabkan karena drama adalah protet kenyataan. Drama adalah kenyataan yang diangkat ke atas pentas.

Fungsi dialog menurut Semi (1988: 165-166) adalah sebagai berikut.

- 1) Merupakan wadah penyampai informasi ide-ide pokok kepada penonton.
- 2) Menyebutkan watak dan peranan pemain.

- 3) Memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur cerita kepada pemain.
- 4) Menggambarkan tema dan gagasan pengarang.
- 5) Mengatur suasana dan tempo pemain.

d. *Setting*

Setting sering juga disebut dengan istilah latar. *Setting* atau tempat kejadian sering pula disebut latar cerita. Menurut Waluyo (2002: 23) *setting* biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: tempat, ruang, dan waktu. Secara sederhana *setting* atau bisa juga disebut dengan latar merupakan unsur dalam drama yang menunjukkan kepada pembaca di mana, kapan, dan dalam konteks bagaimana kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung.

e. Teks Samping (Petunjuk Teknis)

Teks samping atau yang sering disebut dengan istilah petunjuk teknis merupakan bagian penting dalam drama. Waluyo (2002: 29) berpendapat bahwa teks samping memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaan yang mendasari dialog, dan sebagainya. Teks samping ini biasanya ditulis dengan tulisan yang berbeda dari dialog (misalnya dengan huruf miring atau huruf besar semua). Merujuk pada definisi tersebut, maka jelas sudah bagaimana teks samping atau petunjuk teknis memberikan peranannya terhadap sebuah drama, baik dalam drama pentas maupun drama naskah.

f. Tema

Menurut Hamzah (1985: 108), tema merupakan pokok pikiran yang hendak diutarakan pengarang lewat skenario. Sementara itu, menurut (Waluyo,

2002: 24), tema merupakan gagasan pokok yang dikandung dalam drama dan berhubungan dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarang. Dalam drama, tema akan dikembangkan melalui struktur dramatik dalam plot melalui tokoh-tokoh protagonis dan antagonis dengan perwatakan yang memungkinkan konflik dan diformulasikan dalam bentuk dialog.

Berdasarkan dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa tema merupakan dasar cerita yang paling penting. Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa, sehingga menjadi cerita yang menarik. Jadi, seorang penulis harus menentukan lebih dulu tema yang akan dikembangkannya. Tanpa tema, sebuah cerita rekaan tidak akan ada artinya sama sekali. Secara sederhana, tema bisa diartikan sebagai ide, gagasan, pikiran utama, atau pokok pembicaraan di dalam cerita.

g. Amanat

Amanat atau pesan pengarang akan selalu ada dalam sebuah drama, baik itu secara sengaja atau tidak sengaja dibuat. Menurut Waluyo (2002: 28) amanat erat kaitannya dengan makna (*significance*) dari karya yang dihasilkan. Amanat bersifat kias, subjektif, dan umum. Oleh karena itu, setiap pembaca dapat berbeda-beda menafsirkan makna karya tersebut bagi dirinya masing-masing.

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama. Pesan itu tentu saja tidak disampaikan secara langsung, tetapi lewat lakon naskah drama yang ditulisnya. Artinya, pembaca atau penontonton dapat menyimpulkan pelajaran moral apa yang diperoleh dari membaca atau menonton drama tersebut.

3. *Vocal dan Speech* dalam Dialog

Suata (vocal) dan ucapan (speech) mempunyai peranan yang amat penting di dalam bermain drama. Terutama untuk menyokong terjadinya suatu dialog yang baik. Artinya dialog yang dilakukan seorang tokoh dalam bermain drama bisa terdengar lantang tanpa harus memekik. Menurut Hamzah (1985: 80) yang diperlukan seorang pemain dalam melakukan dialog drama dalam pementasan drama bukan bagaimana berdialog dengan keras, tetapi bagaimana dapat dengan jelas terdengar oleh penonton.

Perlunya menjaga *vocal* dan *speech* dalam dialog agar dialog yang ada bisa sampai terdengar oleh para penonton. Bermain peran pada sebuah pementasan drama tidak sama dengan bermain peran pada sebuah film. Jika pada film dialog akan dituntut lebih dari sekedar itu, artinya *power*, artikulasi, bahkan sampai pada intonasi akan memberikan kesan tersendiri bagi sebuah dialog. Bagaimana seorang pemain bisa menyampaikan makna dialog kepada pemain sangatlah penting. Ini sebabnya, latihan *vocal* dan *speech* akan sangat membantu pemain dalam berdialog.

Menurut Hamzah (1985: 116), dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor litera (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Kedua pendapat tersebut, meski berbicara dari sudut pandang yang berbeda, akan tetapi keduanya memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek penting dalam pementasan drama. Dialog merupakan satu alat yang

digunakan untuk berkomunikasi antara pemain dengan pemain dan pemain dengan penonton yang mana akan memberikan dampak estetis pada sebuah pementasan drama.

4. Akting

Menurut Hamzah (1985: 64), akting adalah peragaan, penampilan satu peran yang menyebabkan penonton dapat tersangkut ilusi yang dibangun oleh aktor. Dewojati (2012: 267), akting adalah wujud yang kasat mata dari suatu seni peragaan tubuh, yang menirukan perilaku-perilaku manusia mencakup segala segi lahir dan batin. Sementara itu, Ommanney (via Hamzah, 1985: 64) merumuskan akting dengan “keselarasan yang sempurna antara suara dan tubuh untuk menciptakan satu tokoh”.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa akting adalah suatu peragaan yang bertujuan untuk membangun suatu tokoh sehingga penonton dapat menikmatinya. Melihat betapa pentingnya akting dalam sebuah drama, maka ada tiga sapek yang bisa dilakukan oleh aktor untuk menggambarkan apa yang telah ditentukan penulis lewat tubuh dan wataknya (Herymawan, 1993: 45), ketiga aspek yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Mimik

Menurut Harymawan (1993: 45) mimik yaitu pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening, merujuk pada pendapat tersebut, maka mimik dapat didefinisikan sebagai gerak-gerak wajah untuk berekspresi atau menunjukkan emosi yang dialami oleh tokoh. Mimik ini lebih menekankan gerak-gerak yang ada di wajah, sehingga berbeda dengan pengertian gerak-gerak atau

business acting. Berdasar pada pendapat tersebut, maka dapat dipahami juga bahwa dalam aspek mimik, erat kaitannya dengan ekspresi.

Ekspresi dibutuhkan supaya pertunjukkan drama mampu berkesan dengan baik. Menurut Suharso & Retnoningsih (2009: 130), ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dalam bermain peran, ekspresi mejadi salah satu aspek penting yang turut membangun kepercayaan penonton terhadap apa yang dilakukan seorang pemain.

b. Plastik

Menurut Harymawan (1993: 45), plastik yaitu cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Dari pendapat tersebut, maka dapat dimengerti bahwa aspek plastik ini berkaitan erat juga dengan aspek *movement* dan *business acting*. *Movement* adalah pertukaran tempat kedudukan pada pentas, misalnya: datang dari pintu, melewati kursi menuju jendela. *Business acting* adalah kesibukan yang karakteristik, yang mempunyai ciri-ciri khas (Harymawan, 1993: 60).

Berdasarkan definisi tersebut maka dapat dipahami bahwa gerak-gerik atau *business acting* mempunyai perannya sendiri dalam membangun karakter sehingga mampu menghasilkan akting yang baik. Secara sederhana, *business acting* merupakan gerak-gerik yang membantu gerak-gerak besar. Contoh gerak-gerik *business acting* di antaranya gerakan menggigit jari, berpangku tangan, menyangga dagu, menggerakkan jari-jari tangan, merokok, menulis, dan sebagainya.

c. Diksi

Diksi merupakan cara penggunaan suara atau ucapan (Herymawan, 1993: 45). Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka dapat dipahami bahwa aspek diksi erat kaitanya dengan dialog dan intonasi. Menurut Harymawan (1993: 58), dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Sementara itu intonasi berarti ketepatan penyajian tinggi rendahnya nada (Suharso & Retnoningsih, 2009: 188). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intonasi adalah nada suara, bisa juga diartikan sebagai dialog yang dilisankan tidak datar dan tidak monoton.

Sejalan dengan itu, Harymawan (1993: 50) menyatakan bahwa pergantian naik turun suara itulah yang menyebabkan keindahan bagi telinga. Itulah yang disebut dengan irama pada seni kata. Intonasi juga erat kaitannya dengan kekuatan (*power*) dalam berbicara. Misalnya ketika akan mengatakan sesuatu yang sifatnya rahasia ditengah kerumunan orang, maka bisa dilakukan dengan cara berbisik. Sementara itu, apabila ingin dengan seseorang yang jaraknya cukup jauh, bisa dilakukan dengan sedikit berteriak atau menambah kekuatan (*power*) suara kita.

5. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama merupakan pembelajaran yang memiliki dua dimensi. Menurut Waluyo (2002: 156), pengajaran drama di sekolah dapat diklasifikasikan dalam dua golongan, yaitu: (1) pengajaran teks drama yang termasuk sastra dan (2) pementasan drama yang termasuk bidang teater. Berdasarkan pendapat tersebut, maka sejatinya pembelajaran drama bukan hanya mengenai teks drama saja, akan tetapi juga sampai pada pementasan drama. Pementasan drama yang

dimaksud berangkat dari pembelajaran bermain peran yang terdapat dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pembelajaran drama yang selama ini dilakukan sering kali hanya berkatut pada teori tanpa penerapan praktik yang mumpuni. Menurut Waluyo (2002: 154), selama ini guru sastra masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa kawasan yang dituju guru sering kali hanya pada pengetahuan teori saja, padahal pembelajaran (drama) yang ideal harus bersifat aplikatif.

Menurut Waluyo (2002: 158) pengajaran drama sebagai

“ . . . penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan *membaca* (teks drama) dan *menyimak* atau *mendengarkan* (dialog pertunjukkan drama, mendengar drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan *menulis* (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan *wicara* (melakukan pementasan drama)”

Merujuk pada pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran drama pada hakikatnya tidak bisa dilepaskan dari dua hal, yakni pembelajaran drama yang berhubungan dengan teks drama dan pembelajaran drama yang berhubungan dengan pementasan drama.

Di dalam pementasan dibahas pementasan drama di sekolah (untuk demonstrasi) dan pementasan untuk sekolah yang ditonton oleh seluruh siswa di sekolah itu. Pementasan pertama dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, sedangkan pementasan jenis kedua dilakukan oleh teater sekolah atau atas kerjasama guru bahasa Indonesia, teater sekolah dan OSIS (Waluyo, 2002: 156).

Pembelajaran drama dan sastra memang tidak cukup diberikan pengetahuan (kognitif) tentang drama. Mereka harus mampu mengapresiasi (unsur yang termasuk afektif) dan mementaskan (psikomotorik) (Waluyo, 2002: 161). Pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik harus juga didapatkan oleh siswa secara merata. Ketiga dominan tujuan mengajar menurut Bloom (via Waluyo, 2002: 161-167) adalah sebagai berikut.

1. Kawasan Kognitif

a. Pengetahuan

Pengetahuan meliputi: pengetahuan akan hal khusus (mengingat, mengenal kembali informasi, mendapatkan sifat-sifat, mengenali contoh dan gejala); pengetahuan tentang cara dan alat (mengingat bentuk, mengenali konvensi mengenal kembali simbol, gaya, format, dan mendapatkan kembali format); pengetahuan akan arah dan urutan (berkenan dengan mengingat/mengenal/mendapatkan kembali: perbuatan, proses, gerakan urutan, arah, hubungan, dan pengaruh); penggolongan dan kategori (mengingat daerah, ciri, kelas, tipe, dan set): pengetahuan akan kriteria (mengingat kembali: kriteria, dasar, dan hukum); pengetahuan akan metodologi (mengingat kembali: metode, teknik, dan pendekatan); pendekatan akan prinsip dan generalisasi (mengingat kembali: teori, dasar, dan antar hubungan).

b. Pemahaman

Pemahaman yang meliputi: terjemahan (arti, contoh, definisi, abstrak, kata, dan kalimat); penafsiran (menafsirkan memesan lagi, membedakan, membuat, menerangkan, dan mempertunjukkan); perhitungan dan ramalan (menghitung,

memberikan pendapat, membedakan, memperluas, mengisi, menggambarkan kemungkinan, dan menyimpulkan).

c. Penerapan

Penerapan meliputi menerapkan prinsip, menggeneralisasikan (kesimpulan, metode, teori, gejala); menghubungkan, memilih, mengalihkan, dan menggolongkan (prosedur, teori, prinsip, hukum, situasi dan gejala); mengorganisasikan dan menyusun kembali (prinsip, simpulan, situasi dan prosedur).

d. Analisis

Analisis meliputi analisis unsur (misalnya membedakan unsur, menemukan hipotesis, menarik kesimpulan bukti, mengenal kembali pernyataan dan membedakan pernyataan); analisis hubungan (menganalisis hubungan, membedakan tema, relevansi, menarik kesimpulan, dan sebagainya); analisis prinsip-prinsip organisasional (menganalisis, membedakan, menemukan, menarik kesimpulan terhadap: bentuk, pola, maksud, pandangan, dan teknik).

e. Sintesis

Sintesis meliputi hasil komunikasi yang untuk (menuliskan, menceritakan, menghasilkan, mengubah, dan membuktikan kebenaran); hasil dari rencana atau rangkaian kegiatan yang diusulkan (mengusulkan, merencanakan, menghasilkan, merancang, memodifikasikan, menetapkan: rencana, tujuan, bagan, dan kegiatan pemecahan); asal mula dari rangkaian hubungan abstrak (menghasilkan, menarik, merumuskan, mengubah: gejala, sistem, persepsi, generalisasi, cara dan penemuan).

f. Evaluasi

Evaluasi meliputi: pertimbangan mengenai kejadian internal (menilai, membuktikan, mengesahkan, memutuskan: ketepatan, konsistensi, kekeliruan, cacat, keseksamaan, dan keajegan), pertimbangan mengenai kriteria eksternal (menilai, membuktikan, mempertimbangkan, membandingkan, membedakan, menstandarkan: tujuan, arti, efisiensi, kegunaan, alternatif, standae, teori, dan generalisasi).

2. Kawasan Afektif

a. Menerima (*receiving*)

Menyangkut minat siswa terhadap sesuatu. Misalnya menerima terhadap pelajaran drama yang ditandai dengan minat atau perhatian positif terhadap drama. Hal ini muncul melalui *selective attention* dari siswa terhadap berbagai macam pilihan. Mendapatkan perhatian, mempertahankan, dan memerintah atau mengatur perhatian siswa.

b. *Responding* (menjawab reaksi)

Artinya ikut berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan drama yang dapat dilihat bagi siswa yang memberikan jawaban terhadap minatnya, misalnya minat untuk mereaksi tugas yang diberikan, kepuasan jika melakukan hal tersebut. Bukti *responding* yang tinggi adalah tumbuhnya *interest*, misalnya ikut dengan rasa senang terhadap aktivitas drama.

c. Menaruh Penghargaan (*valuing*)

Pada tingkat ini siswa mampu memberikan penilaian terhadap drama yang akan atau sudah dipentaskan (dibaca). Penilaian ini dapat sederhana, dapat pula

kompleks. Penilaian ini berdasarkan atas kemampuan terhadap nilai tertentu dari dalam diri siswa, tetapi dapat tampak pada diri *performance* siswa. *Attitude* (sikap) terhadap drama dan apresiasi, termasuk dalam tingkat ini.

d. Mengorganisasikan Sistem Nilai

Nilai-nilai dalam diri seseorang bersifat kompleks, maka nilai-nilai itu bersifat kait-mengait, sehingga menjadi sistem nilai. Untuk mengetahui kemampuan dalam mengorganisasikan nilai ini, dapat dilihat dari kemampuan seseorang membandingkan berbagai nilai, menghubungkan nilai-nilai, dan menyintesis sistem nilai.

e. Mengadakan Karakterisasi Nilai

Kemampuan tertinggi dalam kawasan afektif yaitu mengarakterisasikan nilai-nilai. Maksudnya nilai-nilai itu sudah menjadi karakterisasi yang siap untuk menjadi tingkah laku seseorang. Orang yang afektif terhadap sesuatu tidak hanya menerima, merespon, menghargai, dan mengorganisasi harga yang ada, tetapi sudah mampu memperjelas nilai suatu hal menjadi nilai hidupnya yang mempunyai karakteristik jelas. Apa yang diterima dalam dirinya sudah hayati dan dijadikan gaya hidup sehari-hari.

3. Kawasan Psikomotorik

Suatu pengetahuan dan sikap baru benar-benar diamalkan kalau sudah diwujudkan dalam perbuatan atau psikomotorik. Ketiga kawasan tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Jika di dalam pentas drama misalnya, pementasan drama tidak dapat terlaksana jika pemain (aktor) tidak dibekali dengan pengetahuan atau sikap, jadi gerakannya tidak sekedar gerak motorik saja namun

gerakan aktor juga harus dapat sesuai dengan peran yang sedang diperankan. Hal tersebut memperjelas bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya berhenti pada kawasan kognitif dan afektif akan tetapi harus dipraktekkan (psikomotorik). Bloom menunjuk lima unsur kawasan psikomotorik ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Persepsi, yaitu proses kesadaran akan adanya perubahan setelah keaktifan alat indera.
- b. Kesiapan, yaitu kemampuan membedakan persepsi yang masuk.
- c. Respon terpinpin, yaitu kemampuan mencatat dan membuat laporan.
- d. Mekanisme, yaitu penggunaan skill dalam aktivitas kompleks.
- e. Respon yang kompleks, yaitu penggunaan skill berdasarkan pengalaman 1, 2, 3, dan 4.

Pembelajaran drama memasuki kawasan psikomotorik, akan tetapi tidak dapat terlepas oleh aspek kognitif dan aspek afektif. Pada saat berkesenian dalam hal ini berakting aspek kognitif, afektif dan psikomotorik melebur. Ketiga aspek tersebut harus dapat menyatu di dalam diri aktor yang sedang berakting. Lain halnya dengan pembacaan drama, didalam pembacaan drama juga terlibat aspek psikomotorik, namun tidak total seperti dalam pementasan drama.

6. Metode Sociodrama

Sociodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama

lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial (Marno & Idris, 2012: 87).

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (Marno & Idris, 2012: 87).

Sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Ahmadi dkk, 2011: 54).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sosiodrama merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu role playing atau teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sosiodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial.

7. Tujuan Sosiodrama

Menurut Roestiyah (2012: 90), tujuan dari penggunaan metode sosiodrama dalam proses belajar mengajar adalah.

- a. Siswa dapat memahami perasaan orang lain, dapat *tepo seliro* dan toleransi.

Kita mengetahui sering terjadi perselisihan dan pergaulan hidup antar kita yang disebabkan karena salah paham. Maka dari itu, dengan sosiodrama siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan. Siswa mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Siswa bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati, dan berhubungan dengan orang lain dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya.

- b. Siswa dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain, karena dalam kelompok tertentu sering terjadi perbedaan pendapat. Hal ini terjadi karena perbedaan sudut tinjauan dan argumentasi yang berbeda. Dengan mendramatisasikan dalam situasi peranan yang dimainkannya siswa harus bisa berpendapat, memberikan argumentasi, dan mempertahankan pendapatnya, tetapi bila harus mencari jalan keluar atau kompromi bila terjadi banyak perbedaan pendapat.

- c. Siswa mampu mengambil kesimpulan/keputusan karena dalam kehidupan bersama kita tidak bisa hidup sendiri apalagi masyarakat Indonesia berasaskan demokrasi, dan prinsip gotong royong serta kekeluargaan. Maka hal-hal yang menyangkut kesejahteraan bersama perlu ada musyawarah dan mufakat agar dapat mengambil keputusan bersama. Maka siswa dengan

bermain peran harus melakukan perundingan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.

8. Langkah-langkah Sosiodrama

Menurut Sanjaya (2012: 161-162) langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam menerapkan metode sosiodrama dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah sebagai berikut.

a. Persiapan Simulasi

- 1) Menentukan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- 3) Pemilihan pemeran dapat dilakukan dengan menunjuk siswa yang kira-kira dapat mendramatisasi sesuai dengan maksud dan tujuan pelaksanaan sosiodrama. Menetapkan pemain yang akan terlibat, peranan yang harus dimainkan serta waktu yang disediakan.
- 4) Mempersiapkan pemeran dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan.

b. Pelaksanaan Simulasi

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.
- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Penutup

- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- 2) Merumuskan kesimpulan

Dalam melaksanakan metode ini agar berhasil dengan efektif, maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan serta diperhatikan (Roestiyah 2012: 91-92), diantaranya ialah guru harus menerangkan kepada siswa fungsi dari metode sosiodrama, yaitu siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Guru harus memilih masalah yang *urgen* dan dijelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah tersebut.

Guru harus aktif menjelaskan apa saja yang harus dilakukan siswa, sehingga para siswa tahu tugas dan perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik, maupun berdialog. Siswa yang belum berkesempatan tampil harus menjadi penonton yang aktif dengan cara memberi saran serta kritikan. Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

9. Kelebihan Metode Sociodrama

Metode sociodrama memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihannya adalah sebagai berikut.

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Di samping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- e. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Menurut Roestiyah (2012: 93), metode sociodrama memiliki beberapa kelebihan. Metode ini sering dipilih untuk unit pelajaran tertentu. Kelebihan metode sociodrama diantaranya adalah membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Siswa lebih mudah memahami masalah-masalah sosial karena mereka bermain peran sendiri. Bagi siswa yang berperan sebagai orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama. Akhirnya, siswa dapat dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena menghayati sendiri

permasalahannya. Siswa yang lain sebagai penonton juga di tuntut untuk aktif mengamati dan mengajukan saran maupun kritik.

B. Pembelajaran Bermain Drama dengan Metode Sosiodrama

Pembelajaran berbicara khususnya sastra merupakan salah satu keterampilan yang terdapat dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Terdapat standar kompetensi mengungkap wacana sastra dalam bentuk pementasan drama dengan kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Bermain drama bukanlah hal yang mudah, diperlukan latihan dan metode yang menyenangkan agar siswa berminat dan memiliki kreativitas yang tinggi. Alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermain drama adalah metode sosiodrama.

Sosiodrama dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang, menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan. Sosiodrama juga dapat menjadi bekal pengalaman yang berharga setelah siswa terjun ke masyarakat kelak. Melalui metode sosiodrama siswa dapat mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki, selain itu menghilangkan rasa malu, bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Sosiodrama adalah sebuah metode pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memecahkan permasalahan. Menurut Sanjaya (2006: 161), langkah-langkah

yang perlu dilakukan dalam menerapkan metode sosiodrama dalam proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan keterampilan bermain drama di sekolah adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mengondisikan siswa. Siswa memperhatikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran keterampilan bermain drama yang disampaikan oleh guru.
- 2) Guru melakukan memperkenalkan kelas dengan topik atau situasi permasalahan yang akan diangkat dalam pembelajaran bermain drama sehingga siswa berminat untuk terlibat di dalamnya, selain itu guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa tidak takut terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan serta mempraktikkan tentang materi pembelajaran bermain drama yang baik. Guru memberi motivasi kepada siswa agar siswa tidak malu untuk berkreaitivitas dan berekspresi.
- 4) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kemudian memberikan tema/topik pada masing-masing kelompok. Selain itu, guru memberikan gambaran situasi yang akan diperankan.
- 5) Memilih peran, yaitu menentukan peran yang sesuai dengan kondisi siswa. Dalam hal ini guru dapat bekerja sama dengan siswa.
- 6) Siswa dibantu oleh guru mengembangkan cerita, pemain yang akan terlibat, peranan yang harus dimainkan serta waktu yang disediakan sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru.

- 7) Guru memberikan kesempatan untuk siswa mengadakan latihan sebelum praktik bermain drama di depan kelas.
- 8) Menyiapkan pengamat, yaitu guru memberikan motivasi kepada kelompok siswa yang belum tampil untuk mengamati dan menilai permainan, sehingga semua siswa dapat menghayati peran dan pesan yang ada di dalam permainan drama.
- 9) Secara berkelompok, siswa bergantian bermain drama di depan kelas. Dalam hal ini guru hendaknya mendorong siswa untuk memunculkan spontanitas di dalam permainan. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan. Setelah sosiodrama yang diperankan siswa mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum.
- 10) Guru mengadakan sesi tanya jawab, diskusi, kritik, analisis, dan evaluasi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini guru dapat mengarahkan diskusi siswa bukan pada kualitas pemeranan, yang perlu disoroti adalah cara pemeranan dalam mengomunikasikan perasaan atau mengomunikasikan pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Tahapan-tahapan di atas merupakan garis besar dari metode sosiodrama. Sebenarnya guru tidak harus menerapkan semua tahapan sama persis seperti di atas. Guru lebih mengetahui kondisi kelas yang diampunya sehingga guru bisa melihat apakah tahapan di atas sesuai atau tidak dengan kondisi siswa dan kelasnya. Apabila tidak sesuai maka guru dapat menyederhanakannya tanpa menghilangkan aktivitas inti dari metode sosiodrama.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hasil penelitian Imam Baihaqi (2011) tentang “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* pada Kolompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta” menyimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. Kemampuan rata-rata siswa dalam bermain drama sebelum adanya implementasi tindakan berkategori kurang. Namun, setelah implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa dalam bermain drama menjadi kategori baik. Proses pembelajaran bermain drama juga mengalami peningkatan. Sebelum implementasi tindakan, siswa masih belum berani untuk bermain peran, kurang aktif, dan siswa masih terlihat ragu untuk melakukan gerakan sehingga peran yang dimainkan menjadi kurang maksimal. Setelah implementasi tindakan, siswa menjadi lebih berani aktif di dalam pembelajaran, dan mereka tidak ragu lagi untuk melakukan gerakan, bahkan mereka sudah bisa melakukan improvisasi gerakan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada jenis penelitian dan subjek penelitian. Kedua penelitian sama-sama memiliki jenis penelitian tindakan kelas. Kedua penelitian ini juga sama-sama memiliki subjek penelitian yang sama yaitu keterampilan bermain drama. Perbedaan penelitian ini dengan yang akan diteliti adalah penelitian ini menggunakan metode *role playing*, sedangkan peneliti menggunakan metode sosiodrama.

Hasil penelitian M. Zaenal Arifin (2013) tentang “Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas

XI SMAN 1 Purbalingga” menyimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran. (2) media video pementasan drama efektif dalam pembelajaran bermain peran di kelas XI SMAN 1 Purbalingga. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada subjek penelitian. Kedua penelitian ini juga sama-sama memiliki subjek penelitian yang sama yaitu keterampilan bermain drama. Perbedaan penelitian ini dengan yang akan diteliti adalah pada jenis penelitian dan variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, variable yang digunakan penelitian ini adalah media video pementasan drama sedangkan peneliti menggunakan metode sosiodrama.

D. Kerangka Pikir

Selayaknya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, keterampilan bermain drama harus diajarkan secara sungguh-sungguh kepada setiap siswa. Hal ini mengingat pentingnya manfaat dari keterampilan bermain drama itu sendiri terutama dalam bidang pembelajaran drama. Pada kenyataannya, kegiatan pembelajaran bermain drama masih dianggap kegiatan yang membosankan. Pembelajaran bermain drama di sekolah pada umumnya hanya menuntut siswa untuk belajar bermain drama dengan pola yang biasa-biasa saja, bahkan mengalir seperti air. Pembelajaran bermain drama belum menggunakan

metode yang tepat dan menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajarannya siswa terkadang menjadi cepat bosan.

Belum digunakannya metode yang tepat untuk mengajarkan siswa dalam bermain drama di sekolah menjadi salah satu hal yang membuat pembelajaran bermain drama menjadi kurang menarik dan membosankan. Kenyataan itu terjadi pula di kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek. Sebagian besar siswa masih malas ketika diminta untuk belajar bermain drama. Kegiatan yang membosankan membuat sebagian besar siswa cenderung mengabaikan kegiatan pembelajaran. Ketika pembelajaran bermain drama sedang berlangsung, banyak siswa yang tidak bersemangat dan hal ini membuat siswa tidak bisa bermain drama dengan maksimal, sehingga siswa tergolong belum tuntas dalam hal penilaian keterampilan bermain drama.

Penggunaan metode sosiodrama dalam proses pembelajaran bermain drama membuat siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan bermain drama. Siswa akan merasa lebih tertarik karena metode sosiodrama menuntut siswa untuk kreatif. Siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masyarakat dan sekitar mereka dengan topik dan tema yang menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pada metode sosiodrama ini semua siswa diwajibkan memerankan satu tokoh beserta karakternya di depan kelas sehingga siswa berperan aktif dan berangsur-angsur akan menghilangkan perasaan malu, serta dapat mengoptimalkan bakat mereka dalam bermain drama. Dengan demikian keterampilan bermain drama siswa akan

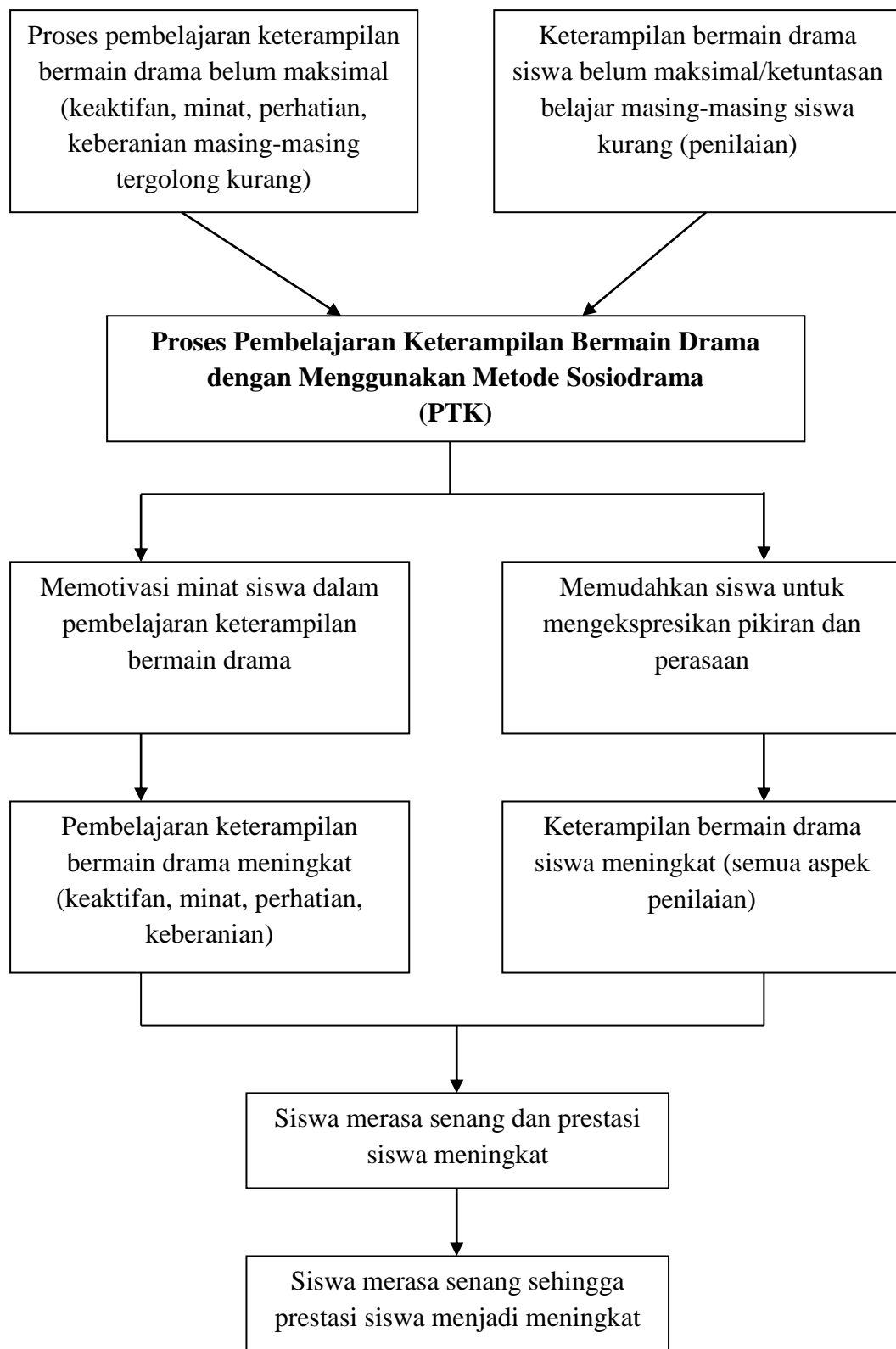
meningkat, baik dari segi proses yang meliputi keaktifan, minat, perhatian, maupun hasil penilaiannya.

Atas dasar kenyataan tersebut, maka dapat disusun kerangka pemecahan masalah secara rasional bahwa “metode sosiodrama sesuai dengan teori serta kenyataan dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek untuk bermain drama dan menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif”. Siswa diberi contoh konkrit dan dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran serta diberi kesempatan untuk memerankan dirinya sendiri maupun orang lain dalam aktivitas bermain drama, dengan metode sosiodrama siswa akan merasa senang dan terpacu untuk bermain drama dengan baik, sehingga prestasi siswa akan meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Jika pembelajaran keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul menggunakan metode sosiodrama, maka kemampuan siswa dalam proses bermain drama akan meningkat.
2. Jika pembelajaran keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul menggunakan metode sosiodrama, maka kemampuan siswa dalam hasil penilaian bermain drama akan meningkat.



Gambar 1: Peta Konsep Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

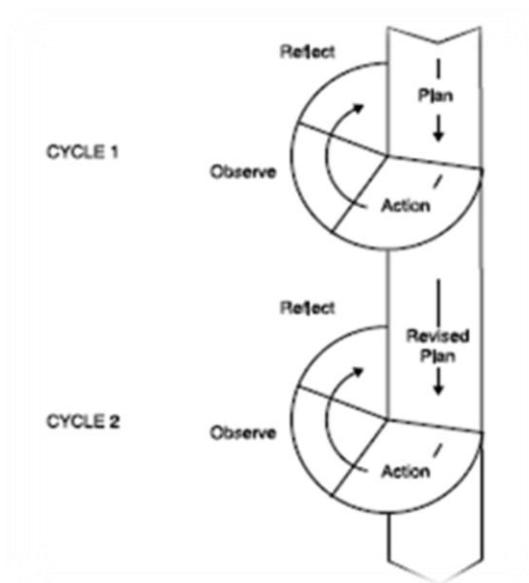
Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran. Melalui metode yang tepat, seorang peneliti tidak hanya mampu melihat fakta sebagai kenyataan, tetapi juga mampu memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi melalui fakta itu (Syamsuddin & Damaianti, 2006: 14).

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). “Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.” (Arikunto, 2006: 16).

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti melakukan penelitian ini dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Kretek kelas XI-IPA 1, yang bernama Zukhriyanta, S.Pd. Guru sebagai pelaku tindakan sedangkan peneliti sebagai pelaku pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

Ada beberapa model penelitian tindakan kelas yang bisa dipakai. Dalam penelitian tindakan ini model dan desain menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart yang dimodifikasi oleh Burn. Berikut adalah model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart (via Huda, 2015: 49).



Gambar 2: **Desain Penelitian Tindakan Kelas**

1. *Plan* (perencanaan) adalah rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bermain drama.
2. *Act* (tindakan) adalah pembelajaran macam apa yang akan dilakukan peneliti sebagai upaya peningkatan keterampilan bermain drama.
3. *Observe* (pengamatan) adalah pengamatan terhadap kinerja siswa selama proses pembelajaran dan pengamatan terhadap hasil kerja siswa.
4. *Reflect* (refleksi) adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil pengamatan sehingga dapat dilakukan terhadap proses belajar selanjutnya.

B. *Setting* Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kretek Bantul, yang secara geografis sekolah ini terletak di Jln. Genting, Kelurahan Tirtomulyo, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul. Sekolah ini terletak di Kabupaten Bantul bagian selatan sebelum Pantai Parangtritis. Lokasi sekolah yang dikelilingi persawahan membuat sekolah ini jauh dari kebisingan. Peneliti memilih tempat penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul khususnya kelas XI-IPA 1 karena kelas tersebut sebagian besar siswanya memiliki kemampuan bermain drama yang rendah. Selain itu, SMA Negeri 1 Kretek Bantul belum pernah dilakukan penelitian dengan menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran keterampilan bermain drama.

1. Subjek dan Objek Penelitian

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah 25 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Pertimbangan diambilnya kelas ini sebagai sampel penelitian didasarkan pada tingkat permasalahan yang dimiliki sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan sebelum penelitian, yaitu pembelajaran bermain drama masih belum sesuai dengan tingkat ketercapaian pembelajaran. Nilai yang dihasilkan pun belum sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak sekolah. Selain itu, alasan pemilihan subjek adalah menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran bermain drama dengan metode yang tepat yaitu metode sosiodrama.

Pengambilan objek penelitian ini mencakup proses dan hasil. Objek penelitian yang berupa proses adalah pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama di kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Objek hasil atau produk penelitian adalah skor yang diperoleh siswa selama pelaksanaan pembelajaran keterampilan bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian berawal dari adanya masalah dalam pembelajaran bermain drama di kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Masalah yang ada diamati dan dieksplorasi oleh peneliti dan guru kolabortor. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dan eksplorasi tersebut didiagnosis serta menjadi dasar perencanaan penelitian. Perencanaan dilakukan secara umum dan khusus. Perencanaan umum meliputi keseluruhan penelitian, sedangkan perencanaan khusus mencakup tiap siklus penelitian yang selalu dilakukan di awal siklus. Selanjutnya dilakukan pemberian tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) selama tindakan diberikan. Akhir siklus dilakukan refleksi untuk melihat ketercapaian hasil tindakan yang telah diberikan.

Tindakan yang dilakukan adalah penerapan metode pembelajaran sosiodrama dalam meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Pada siklus pertama para siswa akan mendapatkan praktik bermain drama secara sederhana. Setelah itu, hasil refleksi dari siklus pertama akan dijadikan sebagai dasar untuk menentukan tindakan berikutnya.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Perencanaan

Perencanaan penelitian ini disusun bersama antara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia sebagai kolaborator. Tahap perencanaan ini dilakukan sebelum tindakan diberikan kepada siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan diskusi yang dilanjutkan dengan pengamatan kelas dalam pembelajaran bermain drama. Pembelajaran dibuat seperti yang biasa dilakukan. Adapun rencana yang akan dilaksanakan sebagai berikut.

- a. Peneliti bersama kolaborator menyamakan persepsi dan berdiskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya bermain drama.
- b. Peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama.
- c. Menyiapkan bahan pelajaran dan instrumen penelitian yang berupa lembar pengamatan, pedoman penilaian keterampilan bermain drama, catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati pembelajaran, dan alat dokumentasi yang digunakan untuk merekam jalannya pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan realisasi dari rencana yang sudah dirancang bersama guru. Guru melakukan proses pembelajaran bermain drama sesuai perencanaan yang telah dibuat sebelumnya dengan menerapkan

metode sosiodrama. Proses pembelajaran bermain drama dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah yang sudah direncanakan.

3. Pengamatan

Observasi dan pengamatan merupakan kegiatan merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan pembelajaran berlangsung. Observer (peneliti sendiri) menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan, pedoman penilaian, catatan lapangan yang dilengkapi dengan rekaman pembelajaran. Aktivitas siswa menjadi fokus utama pengamatan, baik peran serta dalam kelompok atau setelah terlepas dari kelompoknya. Hasil dari pengamatan, catatan lapangan, dan rekaman digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Data di atas juga akan dianalisis dengan observasi atau pengamatan pada tindakan siklus.

4. Refleksi

Peneliti bersama guru berdiskusi dan menganalisis hasil pengamatan pada siklus I terutama yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas, baik pada diri siswa, suasana lingkungan maupun pada diri guru. Peneliti dan guru mengambil kesimpulan tentang kemampuan siswa setelah dikenai tindakan serta menilai keterampilan masing-masing siswa dalam praktik bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama. Kegiatan refleksi ini digunakan untuk merencanakan kegiatan siklus II. Kegiatan pada siklus II mengikuti prosedur pada siklus I, meliputi perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian keterampilan bermain drama pada siswa kelas I-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul menggunakan metode sosiodrama, akan dilanjutkan ke siklus berikutnya menggunakan metode yang sama. Penelitian ini akan dihentikan pada siklus tertentu jika sudah memenuhi target yang diinginkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang benar dan akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa cara. Cara yang digunakan yakni teknik wawancara, angket, pengamatan/observasi, dan dokumentasi dalam pembelajaran keterampilan bermain drama di kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

1. Wawancara

Dalam penelitian ini, pihak yang diwawancarai peneliti adalah orang-orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali informasi guna memperoleh data yang berkenaan dengan aspek-aspek pembelajaran, penentuan tindakan, dan respon yang timbul akibat dari tindakan yang dilakukan. Dalam melakukan wawancara peneliti hanya memilih beberapa siswa sebagai perwakilan kelas. Selain itu peneliti juga mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai. Pengamatan ini akan dilakukan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan dengan instrumen lembar

pengamatan, pedoman penilaian, dokumentasi foto, dan rekaman. Pengamatan ini juga dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan agar segala sesuatu yang terjadi pada saat pengambilan data bisa terangkum. Dari hasil pengamatan tersebut, maka peneliti akan memperoleh data yang berupa gambaran proses praktik bermain drama siswa, sikap siswa selama kegiatan belajar mengajar, serta kegiatan guru dari awal sampai akhir pembelajaran.

3. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dan untuk mengukur kemampuan siswa dalam praktik pementasan drama dengan baik, dalam arti laporan tentang pribadi siswa dan hal-hal yang diketahui siswa. Angket ini digunakan untuk mengetahui ranah efektif siswa dalam pembelajaran bermain drama. Ranah efektif yang dimaksud meliputi penerimaan, sikap, tanggapan, perhatian, keyakinan siswa, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran bermain drama. Angket terdiri dari dua jenis, yaitu angket pratindakan yang diberikan sebelum tindakan dilakukan serta angket pascatindakan yang diberikan di akhir tindakan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengambilan data melalui alat bantu berupa kamera. Kolaborator akan merekam pembelajaran bermain drama. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh valid dan nyata. Dokumentasi ini bisa digunakan sebagai pembanding dan penyempurna dari data yang diambil dengan lembar pengamatan, apabila pengamatan yang dilakukan dengan lembar

pengamatan terjadi kesalahan. Selain itu dokumentasi juga sebagai bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilakukan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah dengan cara observasi atau pengamatan. Selain itu, digunakan juga pedoman wawancara, angket, lembar pengamatan, pedoman penilaian, dan alat perekam sekaligus pengambil gambar.

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru sebagai pelaku tindakan dan siswa sebagai penerima tindakan, hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran bermain drama dan kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran bermain drama.

Daftar pertanyaan untuk wawancara pratindakan dengan guru adalah sebagai berikut.

- a. Di dalam proses pembelajaran bermain drama, apakah siswa sering mengalami kesulitan?
- b. Saat Bapak mengajarkan materi bermain drama kepada siswa, apakah Bapak menggunakan metode tertentu?
- c. Apakah Bapak pernah menggunakan metode sosiodrama di dalam pembelajaran bermain drama?
- d. Bagaimana proses pembelajaran drama yang selama ini Bapak lakukan kepada siswa?

Adapun daftar pertanyaan untuk wawancara pratindakan dengan siswa adalah sebagai berikut.

- a. Saat Anda bermain drama apakah Anda menemui kesulitan? Sebutkan alasannya.
- b. Apakah anda tahu tentang metode sosiodrama?
- c. Bagaimana pembelajaran bermain drama yang selama ini diterapkan di sekolah?

Daftar pertanyaan untuk wawancara pascatindakan dengan guru adalah sebagai berikut.

- a. Apakah metode sosiodrama memberikan dampak positif dalam pembelajaran bermain drama untuk guru?
- b. Apakah keinginan Bapak setelah mengetahui metode sosiodrama?
- c. Apakah siswa tertarik dengan penerapan metode sosiodrama yang telah diberikan?

Daftar pertanyaan untuk wawancara pascatindakan dengan siswa adalah sebagai berikut.

- a. Apakah Anda masih kesulitan dengan permainan drama?
- b. Setelah diberikan metode sosiodrama, apakah permainan drama Anda berkembang/meningkat?
- c. Perbedaan apakah yang dirasakan sebelum dan setelah bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama?

2. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran keterampilan bermain drama yang berlangsung pada siswa. Angket terdiri dari dua jenis, yaitu angket pratindakan yang diberikan sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui keterampilan bermain drama siswa sebelum diberi tindakan, serta angket pascatindakan yang diberikan di akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama di SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Tabel 1: **Angket Pratindakan**

No.	Pernyataan	Ops			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa.				
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.				
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.				
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.				
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.				
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.				
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.				
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.				
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.				
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.				

Tabel 2: **Angket Pascatindakan**

No.	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.				
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.				
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.				
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.				
5.	Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.				
6.	Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama.				
7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.				
8.	Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama.				
9.	Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.				
10.	Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.				

3. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan untuk mendata dan memberikan gambaran proses pembelajaran keterampilan bermain drama yang berlangsung di kelas. Lembar pengamatan disusun untuk mengamati aktivitas siswa saat bermain drama. Hasil pengamatan dilengkapi dengan catatan lapangan (*field notes*).

Tabel 3: Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran

No.	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif selama proses pembelajaran serta aktif dalam praktik bermain drama	4	
		Siswa cukup aktif selama proses pembelajaran serta aktif dalam praktik bermain drama	3	
		Siswa kurang aktif selama proses pembelajaran serta aktif dalam praktik bermain drama	2	
		Siswa tidak aktif selama proses pembelajaran serta aktif dalam praktik bermain drama	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	

		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Total Skor			20	

4. Pedoman penilaian

Pedoman penilaian digunakan sebagai acuan untuk menilai permainan drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek. Aspek yang dinilai dalam permainan drama pada penelitian ini adalah mimik, plastik, dan diksi.

Tabel 4: Lembar Penilaian Bermain Drama

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4
		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10

		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2
Total Skor			60

5. Alat Perekam Sekaligus Pengambil Gambar

Alat perekam sekaligus pengambil gambar digunakan untuk merekam dan mengambil gambar pada waktu pembelajaran bermain drama. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih valid dan nyata.

G. Teknik Untuk Mencapai Kredibilitas Penelitian

1. Validitas

Konsep validitas dalam aplikasinya untuk penelitian tindakan kelas mengacu kepada kredibilitas dan derajat keterpercayaan dari hasil penelitian. Borg & Gall (via Wiriaatmadja, 2005: 164), menyatakan ada lima tahap kriteria validitas, yaitu validitas hasil, validitas proses, validitas demokratis, validitas katalitis, dan validitas dialogis.

Adapun dalam penelitian ini hanya menggunakan empat validitas. Validitas yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Validitas Hasil

Kriteria ini berhubungan dengan pernyataan bahwa tindakan membawa hasil yang sukses dalam konteks penelitian. Hasil yang paling efektif tidak hanya melibatkan dalam hal pemecahan masalah, namun juga meletakkan kembali masalah dalam rangka sedemikian rupa sehingga menuju pada pertanyaan baru. Validitas hasil juga sangat bergantung pada validitas proses.

a. Validitas Proses

Validitas proses diterapkan untuk mengukur keandalan dan kemampuan tentang tindakan penelitian dari semua peserta penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menunjukkan bahwa seluruh partisipan yaitu peneliti, siswa, dan guru selaku pelaksana kegiatan pembelajaran selama proses penelitian, sehingga data yang dicatat dan diperoleh berdasarkan gejala yang ditangkap dari semua peserta penelitian. Validitas ini tercapai dengan cara peneliti dan kolaborator secara intensif bekerjasama mengikuti semua tahap-tahap dalam proses penelitian.

b. Validitas Demokratis

Validitas ini tercapai dengan keterlibatan seluruh subjek yang terkait dalam penelitian yaitu meliputi guru, siswa, peneliti untuk menyatakan pendapatnya. Jenis penelitian ini dipilih terkait dengan peneliti yang berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia, dosen pembimbing, teman sejawat, dan siswa dengan menerima segala masukan pendapat/saran dari berbagai pihak untuk mengupayakan agar tercapainya peningkatan kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam bermain drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

c. Validitas Dialogis

Validitas ini dapat tercapai dengan cara peneliti selalu mengembangkan dialog dengan kolaborator, dosen pembimbing, teman sejawat, dan siswa. Adanya dialog secara intensif selama proses penelitian agar tercapai tujuan peningkatan kemampuan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

2. Reliabilitas

Reliabilitas data PTK secara hakiki memang rendah. Hal ini disebabkan situasi PTK terus berubah dan proses PTK bersifat transformatif tanpa kendali apapun (alami) sehingga sulit untuk mencapai tingkat reliabilitas yang tinggi. Penilaian peneliti menjadi salah satu tumpuan reliabilitas PTK. Menurut Madya (2006: 45), salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana data yang dikumpulkan reliabel dengan mempercayai penilaian peneliti itu sendiri. Dalam hal ini teknik reliabilitas adalah dengan lembar observasi dan catatan lapangan. Selain itu juga akan dilampirkan dokumentasi foto selama penelitian berlangsung.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif yaitu untuk mendeskripsikan keterampilan bermain drama sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk catatan lapangan dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian bermain drama sebelum dan sesudah diberi tindakan. Kemampuan bermain drama pada siswa dinilai dengan pedoman penilaian yang sudah ditemukan.

Teknik analisis data ini dibagi dua, yaitu analisis proses dan analisis hasil tindakan. Analisis data secara proses diambil pada waktu pembelajaran keterampilan bermain drama menggunakan metode sosiodrama. Analisis produk diambil dari hasil penilaian praktik bermain drama siswa. Adapun analisis meliputi 1) reduksi data, merupakan proses pemilihan data yang relevan, penting, bermakna, kemudian dirangkum dalam bentuk ringkasan dan menyederhanakan data dalam pola yang lebih sederhana; 2) menyajikan data, yakni dengan cara data hasil reduksi disajikan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk paparan data atau tabel agar mudah dianalisis; 3) penarikan kesimpulan, merupakan intisari dari analisis yang memberikan pernyataan tentang dampak dari penelitian tindakan kelas.

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Dalam penelitian ini kriteria keberhasilan terbagi menjadi dua aspek, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk. Sesuai dengan karakteristik

penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan.

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari beberapa hal berikut.

- a. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan.
- b. Siswa terlibat aktif dan merespon guru dalam pembelajaran bermain drama.
- c. Siswa berkonsentrasi dan memperhatikan guru dalam mengikuti pembelajaran bermain drama.
- d. Siswa memiliki keantusiasan atau minat saat mengikuti pembelajaran.
- e. Siswa memiliki keberanian saat bermain drama di depan kelas dan menunjukkan sikap dan kemampuan bermain drama siswa meningkat.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam praktik bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama. Tindakan dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa mengalami peningkatan rata-rata skor dan pencapaian ketuntasan KKM Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kretek, yaitu 78 antara sebelum diberi tindakan dengan sesudah diberi tindakan. Keberhasilan produk ini diperoleh ketika seluruh siswa kelas XI-IPA 1 memperoleh nilai lebih dari KKM atau sama dengan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang deskripsi *setting* penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasannya. Pada bagian deskripsi *setting* penelitian, berisi uraian tempat dan waktu penelitian. Hasil penelitian yang akan diuraikan secara garis besar adalah informasi keterampilan awal siswa dalam bermain drama, pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus, dan peningkatan keterampilan siswa bermain drama dengan metode sosiodrama. Pembahasan merupakan uraian hasil analisis informasi keterampilan awal siswa dalam bermain drama, pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus, dan peningkatan keterampilan siswa dalam bermain dengan metode sosiodrama.

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek yang beralamatkan di Jln. Genting, Kelurahan Tirtomulyo, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul. Kelas XI-IPA 1 terdiri atas 25 siswa, 17 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Guru pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kretek bernama Zukhriyanta, S.Pd yang juga bertindak sebagai kolaborator penelitian. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada rendahnya keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek. Selain itu, pemilihan tempat didasarkan adanya hubungan baik antara peneliti dan guru, sehingga terjadi kerjasama yang baik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga April 2016 yang meliputi perencanaan dan melaksanakan tindakan. Adapun pelaksanaan tindakan disesuaikan pembelajaran bermain drama SMA Negeri 1 Kretek, yakni hari Senin pukul 12.00 – 13.30 WIB dan hari Sabtu pukul 10.15 – 11.45 WIB. Jadwal pelaksanaan penelitian dibuat berdasarkan kesepakatan guru kolaborator. Berikut jadwal pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan April 2016.

Tabel 5: **Jadwal Kegiatan Penelitian**

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 10 Februari 2016	Observasi awal dan koordinasi
2.	Senin, 22 Februari 2016	1. Pengisian angket pratindakan 2. Wawancara dengan guru pratindakan 3. Wawancara dengan siswa pratindakan
2.	Sabtu, 27 Februari 2016	1. Pratindakan Bermain Drama 2. Koordinasi untuk siklus I pertemuan pertama
3.	Sabtu, 19 Maret 2016	1. Siklus I pertemuan pertama 2. Koordinasi untuk siklus I pertemuan kedua
4.	Senin, 21 Maret 2016	1. Siklus I pertemuan kedua 2. Koordinasi untuk siklus II pertemuan pertama
5.	Sabtu, 26 Maret 2016	1. Siklus II Pertemuan pertama 2. Koordinasi unruk siklus II pertemuan kedua
6.	Sabtu, 2 April 2016	Siklus II pertemuan kedua
7.	Senin, 11 April 2016	1. Pengisian Angket Pascatindakan 2. Wawancara dengan guru pascatindakan 3. Wawancara dengan siswa pascatindakan

Alokasi waktu pembelajaran bermain drama pada kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek sebanyak 4 jam pelajaran (4x45 menit) tiap minggu yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Berdasarkan jadwal pelajaran tersebut maka peneliti sepakat dengan guru kolaborator bahwa penelitian dilakukan setiap hari senin pukul 12.00 - 13.30 WIB dan hari sabtu pukul 10.15 – 12.45 WIB.

B. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama dilakukan secara bertahap. Kegiatan dimulai dengan penyusunan rencana tindakan, dilanjutkan dengan implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hal-hal yang diperoleh sebagai hasil penelitian tindakan kelas akan diungkapkan di bawah ini.

1. Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama

Sebelum pelaksanaan tindakan dimulai, dilakukan observasi mengenai minat siswa terhadap pembelajaran bermain drama. Data yang diperoleh melalui angket merupakan informasi awal pengetahuan dan pengalaman siswa dalam bermain drama baik di sekolah maupun di luar sekolah. Rangkuman informasi awal keterampilan siswa dalam bermain drama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6: Rangkuman Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama

No.	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa.	1 4%	6 24%	13 52%	5 20%
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.	7 28%	10 40%	6 24%	2 8%
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.	0 0%	5 20%	10 40%	10 40%
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.	2 8%	3 12%	15 60%	5 20%
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.	0 0%	0 0%	15 60%	10 40%
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.	2 8%	7 28%	5 20%	11 44%
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.	8 32%	15 60%	2 8%	0 0%
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.	2 8%	2 8%	11 44%	10 40%
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.	5 20%	10 40%	8 32%	2 8%
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.	4 16%	7 28%	8 32%	6 24%

Melalui angket informasi awal tabel 6 butir 4 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat kesukaan siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek terhadap pembelajaran bermain drama cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas yaitu hanya 8% siswa saja yang sangat menyukai pembelajaran bermain drama, 12% siswa menyukai pembelajaran bermain drama, 60% siswa kurang menyukai pembelajaran bermain drama, dan 20% siswa tidak menyukai pembelajaran bermain drama. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa hampir sebagian besar siswa kurang suka terhadap pembelajaran bermain drama.

Selain tidak suka terhadap pembelajaran bermain drama, siswa juga tidak tertarik dengan pembelajaran bermain drama. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 6 butir 7, bahwa sebagian siswa pernah melihat pementasan drama baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu sebanyak 32% siswa menyatakan sangat setuju, 60% siswa setuju, 8% siswa kurang setuju, dan 0% siswa tidak setuju. Dari data tersebut membuktikan bahwa hampir semua siswa pernah melihat pementasan drama. Pada tabel 6 butir 5 menyatakan bahwa siswa pernah bermain drama baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebanyak 0% menyatakan sangat setuju, 0% siswa setuju, 60% siswa kurang setuju, dan 40% siswa tidak setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa walaupun siswa pernah melihat pementasan drama baik secara langsung maupun tidak langsung, tapi mereka tidak berminat untuk bermain drama.

Ada beberapa alasan mengapa siswa tidak tertarik dan bosan terhadap pembelajaran bermain drama, diantaranya adalah siswa merasa kesulitan dan bosan dengan pembelajaran drama yang ada. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 6 butir 6 informasi awal tentang pertanyaan bahwa bermain drama adalah kegiatan yang mudah, sebanyak 44% siswa menyatakan tidak setuju, 20% siswa menyatakan kurang setuju, 28% menyatakan setuju dan hanya 8% yang menyatakan sangat setuju. Diperkuat lagi dengan jawaban yang diberikan siswa pada angket butir 8, yaitu selama pembelajaran bermain drama siswa melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. Sebanyak 40% siswa menyatakan tidak setuju, 40% siswa menyatakan kurang setuju, 8% siswa menyatakan setuju, dan hanya 8% siswa yang menyatakan sangat setuju.

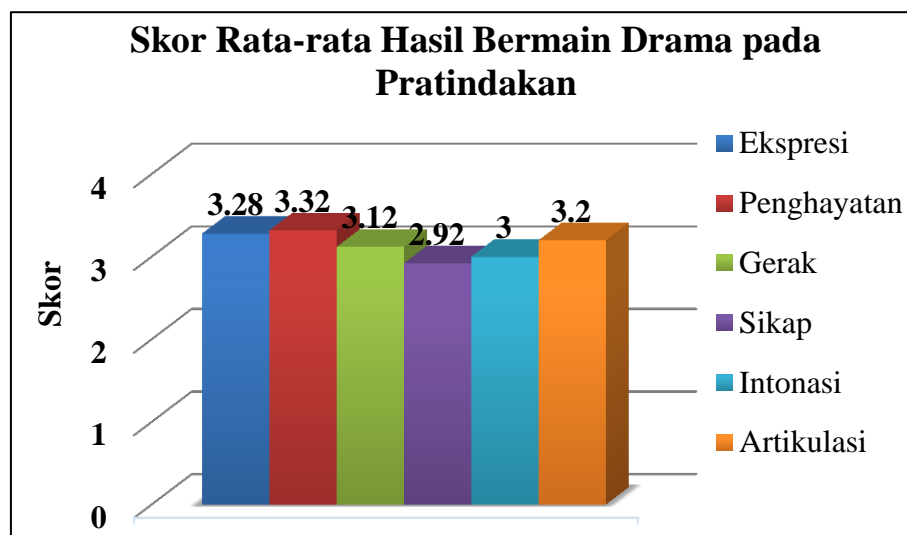
Setelah mendapatkan informasi awal keterampilan siswa terhadap pembelajaran bermain drama, dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan tentunya menarik dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bermainn drama. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik tentunya akan memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa akan merasa senang dengan pembelajaran bermain drama. Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan rasa senang, maka pembelajaran akan berjalan dengan baik. Selanjutnya peneliti bersama guru mengadakan pratindakan dengan cara siswa melakukan pementasan drama di depan kelas. Pratindakan ini dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan awal siswa kelas XI-IPA1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Hasil pratindakan siswa dalam praktik bermain drama dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 7: Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama pada Pratindakan

No	Nama	Skor						
		Ekspresi	Penghayatan	Gerak	Sikap	Intonasi	Artikulasi	Jumlah
1.	S1	3	3	3	2	3	4	18
2.	S2	3	3	2	3	2	3	16
3.	S3	2	2	3	3	3	3	16
4.	S4	4	3	4	2	2	4	19
5.	S5	4	3	3	4	3	3	20
6.	S6	4	3	4	3	4	4	22
7.	S7	4	4	3	3	3	4	21
8.	S8	4	4	3	3	4	4	22
9.	S9	4	3	4	3	4	3	21
10.	S10	4	4	4	3	4	4	23
11.	S11	3	3	3	2	2	3	16
12.	S12	3	4	3	2	3	3	18
13.	S13	3	4	3	4	4	3	21
14.	S14	3	3	3	3	3	3	18
15.	S15	3	3	2	3	3	3	17
16.	S16	3	4	3	3	3	3	19
17.	S17	2	2	3	3	2	3	15
18.	S18	3	3	3	3	3	2	17
19.	S19	3	4	3	3	3	4	20
20.	S20	4	4	3	3	3	3	20
21.	S21	4	4	4	3	3	3	21
22.	S22	2	3	3	3	2	2	15
23.	S23	3	3	3	2	3	3	17
24.	S24	3	3	3	3	3	3	18
25.	S25	4	4	3	4	3	3	21
Jumlah		82	83	78	73	75	80	471
Rata-rata hitung		3,28	3,32	3,12	2,92	3	3,2	18,84
Skor maksimal		10	10	10	10	10	10	60
Persentase		32,8%	32,2%	31,2%	29,2%	30%	32%	31,4%

Aspek-aspek yang dinilai dalam penilaian bermain drama meliputi ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi. Masing-masing aspek yang dinilai memiliki skor tersendiri. Ekspresi memiliki skor maksimal 10, penghayatan memiliki skor maksimal 10, gerak memiliki skor maksimal 10, sikap memiliki skor maksimal 10, intonasi memiliki skor maksimal 10, dan artikulasi memiliki skor maksimal 10. Jika dijumlah skor maksimal praktik bermain drama adalah 60.

Dari tabel di atas, diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 18,84 atau jika dipersentasekan berjumlah 31,4%. Rata-rata hitung untuk aspek ekspresi pada pratindakan mencapai skor 3,28 (32,8%). Aspek penghayatan mencapai skor 3,32 (32,2%). Aspek gerak pada pratindakan mencapai skor 3,12 (31,2%). Aspek sikap mencapai skor 2,92 (29,2%). Aspek intonasi mencapai skor 3 (30%) dan aspek artikulasi mencapai skor 3,2 (32%). Apabila dibuat grafik, rata-rata hitung tiap aspek dalam pembelajaran praktik bermain drama pada pratindakan adalah sebagai berikut.



Gambar 4: **Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Bermain Drama pada Pratindakan**

Agar lebih jelas, berdasarkan tabel 7 (halaman 70) akan dideskripsikan keterampilan bermain drama tiap aspek pada kegiatan pratindakan.

a. Aspek Ekspresi

Pada aspek ekspresi, skala skor 9-10 diberikan jika sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh - pandangan menyebar ke seluruh ruangan - menguasai

situasi. Skala skor 7-8 diberikan jika baik: sesuai dengan watak tokoh - pandangan menyebar ke seluruh ruangan - kurang dapat menguasai situasi. Skala skor 5-6 diberikan jika cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh - pandangan terpaku pada satu arah - kurang dapat menguasai situasi. Skala skor 3-4 diberikan jika kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh - pandangan terpaku pada satu arah - kurang dapat menguasai situasi. Skala skor 1-2 untuk kriteria sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh - pandangan terpaku pada satu arah - tidak dapat menguasai situasi. Pada kegiatan pratindakan ini, aspek ekspresi termasuk dalam kategori kurang karena skor rata-rata yang dihasilkan oleh siswa adalah 3,28 dan jika dipersentasekan hanya mencapai 32,8%.

b. Aspek Penghayatan

Pada aspek penghayatan, skala skor 9-10 diberikan jika sangat baik: sangat menghayati watak tokoh - sesuai dengan alur cerita. Skala skor 7-8 diberikan jika baik: menghayati watak tokoh - sesuai dengan alur cerita. Skala skor 5-6 diberikan jika cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita. Skala skor 3-4 diberikan jika kurang: kurang menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita. Skala skor 1-2 diberikan jika sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh - tidak sesuai dengan alur cerita. Pada kegiatan pratindakan ini, aspek penghayatan termasuk dalam kategori kurang karena skor rata-rata kelas yang dihasilkan adalah 3,32 dan jika dipersentasekan mencapai 32,2%.

c. Aspek Gerak

Pada aspek gerak, skala skor 9-10 diberikan jika sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap - gerakan bersifat alami - dapat memposisikan diri

(*blocking*) dengan baik. Skala skor 7-8 diberikan jika baik: kemunculan pertama terlihat mantap - gerakan bersifat alami - kurang begitu bisa memposisikan diri (*blocking*). Skala skor 5-6 diberikan jika cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu - gerakan bersifat alami - kurang dapat memposisikan diri (*blocking*) . Skala skor 3-4 diberikan jika kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu - gerakan terlihat kaku - kurang dapat memposisikan diri (*blocking*). Skala skor 1-2 diberikan jika sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup dan ragu-ragu - gerakan terlihat canggung - tidak dapat memposisikan diri (*blocking*). Pada kegiatan pratindakan ini, aspek gerak termasuk dalam kategori kurang karena skor rata-rata kelas yang dihasilkan adalah 3,12 dan jika dipersentasekan mencapai 31,2%.

d. Aspek Sikap

Pada aspek sikap, skala skor 9-10 diberikan jika sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh - sangat menjiwai watak tokoh. Skala skor 7-8 diberikan jika baik: sikap sesuai dengan watak tokoh - menjiwai watak tokoh. Skala skor 5-6 diberikan jika cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh - kurang menjiwai watak tokoh. Skala skor 3-4 diberikan jika kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh - kurang menjiwai watak tokoh. Skala skor 1-2 diberikan jika sangat kurang: sikap tidak sesuai watak tokoh - tidak menjiwai watak tokoh. Pada kegiatan pratindakan ini, aspek sikap termasuk dalam kategori sangat kurang karena skor rata-rata kelas yang dihasilkan adalah 2,92 dan jika dipersentasekan mencapai 29,2%.

e. Aspek Intonasi

Pada aspek intonasi, skala skor 9-10 diberikan jika sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat - intonasi bervariasi sesuai watak tokoh - pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus. Skala skor 7-8 diberikan jika baik: dapat mengatur jeda dengan tepat - intonasi bervariasi sesuai watak tokoh - pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus. Skala skor 5-6 diberikan jika cukup: dapat mengatur jeda - intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh - pembicaraan kurang lancar dan sedikit terbata-bata. Skala skor 3-4 diberikan jika kurang: kurang dapat mengatur jeda - intonasi monoton - pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata. Skala skor 1-2 diberikan jika sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda - berbicara seolah membaca dan tidak jelas. Pada kegiatan pratindakan ini, aspek intonasi termasuk dalam kategori kurang karena skor rata-rata kelas yang dihasilkan adalah 3 dan jika dipersentasekan mencapai 30%.

f. Aspek Artikulasi

Pada aspek artikulasi, skala skor 9-10 diberikan jika sangat baik: pengucapan keras - terdengar jelas - dapat dimengerti. Skala skor 7-8 diberikan jika baik: pengucapan keras - terdengar cukup jelas - dapat dimengerti. Skala skor 5-6 diberikan jika cukup: pengucapan cukup keras - terdengar jelas - kurang dapat dimengerti. Skala skor 3-4 diberikan jika kurang: pengucapan pelan - terdengar tidak begitu jelas - tidak dapat dimengerti. Skala skor 1-2 diberikan jika sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti. Pada kegiatan pratindakan ini, aspek artikulasi termasuk dalam kategori sangat kurang karena skor rata-rata yang dihasilkan adalah 3,2 dan jika dipersentasekan mencapai 32%.

Skor minimal yang dikehendaki dalam 6 aspek bermain drama tiap siswa adalah 46,8. Skor rata-rata tiap aspek pembelajaran drama harus mencapai skor 7,8. Jumlah skor dari keseluruhan aspek yang dinilai harus mencapai 1170 dan skor rata-rata minimal keseluruhan aspek harus mencapai 46,8 (78%). Pada tabel dan grafik di atas, diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Jumlah yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 471. Skor rata-rata kelas yang diperoleh siswa dalam pembelajaran bermain drama cukup rendah hanya mencapai skor 18,84 (31,4%), maka peneliti dan guru kolaborator ingin meningkatkan kemampuan pembelajaran siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Selain itu peneliti dan kolaborator juga melakukan pengamatan proses selama pembelajaran bermain drama. Peneliti dan kolaborator melakukan pementasan dengan menjadikan siswa sebagai aktor dalam naskah drama yang berjudul “Sebelum Sembahyang”. Siswa memerankan tokoh Copet 1, Copet 2, Copet 3, Copet 4, Kyai, Wanita muslim, dan Anak sekolahan. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan memerankan naskah yang sama. Aspek yang diamati dalam proses pembelajaran bermain drama diantaranya adalah aspek keberanian, keaktifan, konsentrasi, antusias, dan situasi pembelajaran pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.



Gambar 5: Siswa Melakukan Praktik Bermain Drama pada Pratindakan

Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa praktik bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek masih kurang sesuai dengan harapan ideal peneliti dan kolaborator. Sebagian besar siswa masih kurang berani dan malu dalam bermain drama, sehingga gerak yang dilakukan masih kaku, intonasi masih pelan, artikulasi tidak jelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 21 Hasil Rekaman Bermain Drama Siswa (halaman 253 pratindakan 1).

Selain itu siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran, siswa masih suka melamun, berbicara dengan temannya, sibuk sendiri, siswa kurang konsentrasi, dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran bermain drama masih kurang. Berikut ini data hasil pengamatan proses selama pembelajaran bermain drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek.

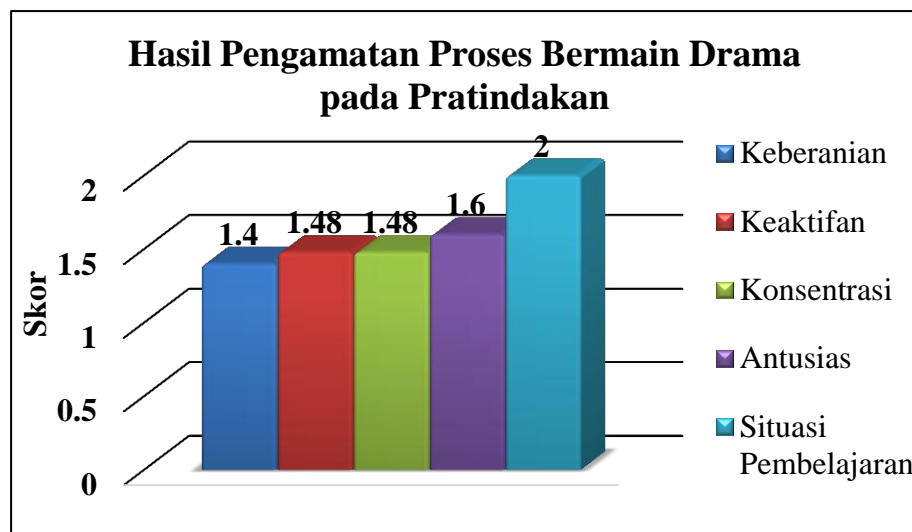
Tabel 8: Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Pratindakan

No	Nama	Skor					
		Keberanian	Keaktifan	Konsentrasi	Antusias	Situasi Pembelajaran	Jumlah
1.	S1	2	2	1	2	2	9
2.	S2	2	2	1	2	2	9
3.	S3	2	2	2	2	2	10
4.	S4	1	2	1	2	2	8
5.	S5	2	2	1	2	2	9
6.	S6	1	2	2	2	2	9
7.	S7	2	2	2	2	2	10
8.	S8	2	2	2	2	2	10
9.	S9	2	2	1	2	2	9
10.	S10	1	1	2	2	2	8
11.	S11	1	1	1	2	2	7
12.	S12	1	1	2	1	2	7
13.	S13	1	1	2	1	2	7
14.	S14	1	2	2	1	2	8
15.	S15	1	1	1	2	2	7
16.	S16	1	1	2	1	2	7
17.	S17	2	2	1	1	2	8
18.	S18	2	1	2	1	2	8
19.	S19	2	2	2	2	2	10
20.	S20	1	1	1	1	2	6
21.	S21	1	1	1	2	2	7
22.	S22	1	1	1	1	2	6
23.	S23	1	1	2	2	2	8
24.	S24	1	1	1	1	2	6
25.	S25	1	1	1	1	2	6
Jumlah		35	37	37	40	50	199
Rata-rata hitung		1,4	1,48	1,48	1,6	2	7,96
Skor maksimal		4	4	4	4	4	20
Persentase		35%	37%	37%	40%	50%	39,8%

Aspek-aspek yang dinilai dalam penilaian proses bermain drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek, meliputi keberanian siswa, keaktifan siswa, konsentrasi siswa, antusias siswa, dan situasi pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam kelas. Masing-masing aspek yang dinilai memiliki skor tersendiri. Keberanian siswa memiliki skor maksimal 4, keaktifan siswa memiliki skor 4, konsentrasi siswa memiliki skor 4, antusias siswa memiliki skor 4, dan

situasi pembelajaran siswa memiliki skor 4. Jika dijumlah skor maksimal proses pembelajaran bermain drama dalam penelitian ini adalah 20.

Dari tabel 8 di atas, diperoleh data tentang proses pembelajaran siswa dalam bermain drama pada pratindakan. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 7,96 atau jika dipersentasekan berjumlah 39,8%. Rata-rata hitung untuk aspek keberanian pada pratindakan mencapai skor 1,4 (35%). Aspek keaktifan mencapai skor 1,48 (37%). Aspek konsentrasi pada pratindakan mencapai skor 1,48 (37%). Aspek antusias mencapai skor 1,6 (40%), dan aspek situasi pembelajaran hanya mencapai skor 2 (50%). Apabila dibuat grafik, rata-rata hitung tiap aspek dalam proses bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek pada pratindakan adalah sebagai berikut.



Gambar 6: Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Pratindakan

Pada grafik hasil proses pembelajaran drama tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek masih berkategori sangat kurang karena jumlah skor sebagian besar siswa belum mencapai 15,6 (78%). Skor pada proses pembelajaran drama pada pratindakan ini siswa hanya mencapai jumlah skor 7,96 (39,8%). Jadi, proses pembelajaran pada pratindakan dapat dikatakan masih jauh dari skor ideal yang dipakai dalam penelitian ini.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas dalam Pembelajaran Bermain Drama dengan Metode Sosiodrama

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam penelitian tindakan ini, mahasiswa peneliti bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Kretek Bantul, yaitu Bapak Zukhriyanta, S.Pd sebagai pengajar sekaligus kolaborator. Kegiatan pembelajaran dari siklus pertama sampai siklus kedua dilaksanakan oleh guru yang sekaligus menjadi kolaborator sementara peneliti hanya mengamati jalannya pembelajaran.

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

1) Perencanaan

Sebelum memberikan implementasi tindakan kepada siswa di kelas, guru sebagai kolaborator dan mahasiswa peneliti menyusun rencana pembelajaran. Perencanaan pada siklus ini, mahasiswa peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia melakukan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode

sosiodrama. Waktu pembelajaran dalam satu kali pertemuan adalah 2 x 45 menit. Rencana tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa peneliti dan guru kolaborator pada siklus pertama adalah sebagai berikut.

- a) Merancang strategi pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama.
- b) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung.
- c) Memberikan penjelasan, pengarahan, dan menentukan strategi pembelajaran dengan metode sosiodrama dalam upaya meningkatkan keterampilan pembelajaran bermain drama.
- d) Menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, pedoman penilaian, catatan lapangan, dan alat perekam gambar yang digunakan untuk merekam pembelajaran bermain drama.
- e) Menyiapkan topik dan cerita yang akan dipakai untuk pembelajaran bermain drama.

2) Implementasi Tindakan

Penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut.

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian meminta siswa untuk melakukan presensi.
- b) Guru menjelaskan serta mempraktikkan tentang materi pembelajaran bermain drama yang baik.

- c) Guru menjelaskan metode sosiodrama beserta tahap-tahap yang akan dilakukan dalam metode sosiodrama. Guru memberi motivasi kepada siswa agar siswa tidak malu untuk berkreaitivitas dan berekspresi.
- d) Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok kemudian masing-masing kelompok diberikan topik tentang “Kenakalan Remaja” serta situasi permasalahan berupa gambaran cerita dan deskripsi tokoh.
- e) Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan drama, menentukan pemain yang akan terlibat, peranan yang harus dimainkan, serta waktu yang disediakan sesuai dengan topik dan cerita yang diberikan oleh guru.
- f) Siswa dengan kelompoknya berlatih bermain drama.
- g) Mahasiswa peneliti bersama kolaborator mengamati keberanian, keaktifan, konsentrasi, antusias siswa, dan suasana pembelajaran dengan penerapan metode sosiodrama.
- h) Guru melakukan refleksi bersama siswa.

3) Pengamatan

Pada saat siswa melakukan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama, mahasiswa peneliti bersama guru kolaborator melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap jalannya perlakuan tindakan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dan evaluasi ini dapat dilihat dari aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung.

Di awal pertemuan siklus I, guru memulai dengan mengucapkan salam dan berdoa. Setelah itu, guru meminta siswa untuk melakukan presensi sekaligus

menanyakan kabar siswa. Guru dan siswa melakukan diskusi tentang drama dan unsur-unsur drama, kemudian menjelaskan tentang metode sosiodrama. Setelah selesai, guru menjelaskan bagaimana penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama. Sebagian besar siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru, walaupun masih ada beberapa siswa yang sibuk sendiri dan kurang memperhatikan.



Gambar 7: Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru Tentang Metode Sosiodrama

Guru meminta siswa untuk berkelompok. Siswa berkumpul kemudian guru membagikan topik dan cerita yang akan digunakan untuk bermain drama. Siswa terlihat antusias karena topik dan cerita yang digunakan dalam permainan drama adalah tentang kenakalan remaja, sehingga siswa sangat tertarik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada saat diskusi siswa terlihat kompak dan bekerja sama. Beberapa siswa terlihat berani berpendapat dan memberi masukan tentang apa yang akan dipentaskan dalam praktik bermain drama, namun ada pula beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi. Mahasiswa peneliti bersama guru melakukan pengamatan terhadap semua siswa. Berikut pengamatan

terhadap aktivitas siswa berdasarkan catatan lapangan siklus I pertemuan 1 Sabtu, 19 Maret 2016.

Pada pertemuan 1 siklus I ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru berdiskusi tentang materi drama dan unsur-unsurnya. Guru memotivasi siswa agar berani bermain drama dengan cara memperlihatkan video pementasan drama yang dilakukan oleh guru tersebut, kemudian guru bercerita sedikit mengenai pengalamannya dalam bermain drama. Beberapa siswa terlihat memberikan komentar terkait cerita guru. Setelah itu, guru menanyakan tentang ketertarikan siswa terhadap drama, ternyata banyak siswa yang tertarik dengan drama. Kemudian guru melanjutkan dengan memperkenalkan metode sosiodrama yang akan digunakan untuk bermain drama.

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian memberikan topik, gambaran cerita, serta deskripsi tentang watak tokoh yang akan diperankan oleh siswa dalam praktik bermain drama. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan drama, siswa juga berdiskusi untuk memilih peran yang sesuai serta memahami karakternya. Guru aktif memberi masukan kepada masing-masing kelompok yang sedang berdiskusi. Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami sebelum bermain drama. Ada 5 siswa yang bertanya tentang teknik permainan, peran ganda dalam pementasan, dan pengurangan pemain. Ada pula beberapa siswa yang sibuk sendiri, melamun, dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran bermain drama kali ini, siswa belum melakukan praktik bermain drama, siswa hanya mengembangkan cerita dan membuat konsep mengenai drama yang akan diperankan. Praktik bermain drama akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru kembali mengingatkan kepada siswa agar menghayati watak dan karakter tokoh yang diperankan. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Jumlah siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul terdiri dari 25 siswa. Dari 25 siswa tersebut guru atau kolaborator membagi menjadi 4 kelompok, 3 kelompok yang terdiri dari 6 siswa dan 1 kelompok yang lain yang terdiri dari 7 siswa. Pada pertemuan pertama siklus pertama ini siswa terlihat antusias dengan pembelajaran drama dengan menggunakan metode sosiodrama. Lewat penjelasan guru serta praktiknya siswa mulai mengerti penerapan metode pembelajaran sosiodrama dalam praktik bermain drama.

Dari catatan lapangan di atas dapat diketahui bahwa siswa antusias dalam pembelajaran bermain drama. Siswa bersemangat untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran sosiodrama dalam praktik bermain drama. Siswa sangat kompak dan saling membantu dalam pembelajaran bermain drama. Siswa yang merasa kesulitan bermain drama dibantu oleh siswa yang lain dalam satu kelompok. Siswa terlihat sangat menikmati langkah demi langkah yang dilakukan dengan metode sosiodrama. Hal ini disebabkan siswa belum pernah menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama.

4) Refleksi

Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus I pertemuan pertama, siswa mendapatkan manfaat yang cukup besar. Siswa terlihat antusias dan tidak merasa takut karena selalu diberikan motivasi serta pengarahan dari guru. Pada implementasi tindakan siklus I pertemuan pertama, mahasiswa peneliti dan guru memfokuskan peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama pada proses pembelajaran dan praktik bermain drama.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua

1) Perencanaan

Pada pertemuan kedua siklus I ini, sebelum memberikan implementasi tindakan kepada siswa di kelas, guru kolaborator dan mahasiswa peneliti menyusun rencana pembelajaran. Perencanaan pada siklus ini, mahasiswa peneliti dan guru akan melakukan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama. Siswa dijelaskan kembali mengenai materi tentang ekspresi,

penghayatan, gerak, sikap, intonasi dan artikulasi. Selain itu dijelaskan juga tentang pembelajaran bermain drama dengan metode sosiodrama. Waktu pembelajaran dalam satu kali pertemuan adalah 2 x 45 menit. Rencana tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa peneliti dan guru pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut.

- a) Merancang strategi pembelajaran dengan metode sosiodrama dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama.
- b) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung.
- c) Menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, pedoman penilaian, catatan lapangan, dan alat perekam gambar yang digunakan untuk merekam pembelajaran bermain drama.
- d) Menyiapkan topik dan cerita yang akan dipakai untuk pembelajaran bermain drama.

2) Implementasi Tindakan

Penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut.

- a) Guru dan siswa melakukan apersepsi tentang pembelajaran drama.
- b) Guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan tentang hal-hal yang penting diperhatikan dalam pementasan drama yaitu ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi.

- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami.
- e) Secara berkelompok, siswa bergantian bermain drama di depan kelas. Setelah sosiodrama yang diperankan siswa mencapai situasi klimaks, guru menghentikan permainan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum.
- f) Kelompok siswa yang belum tampil atau sudah tampil bertugas untuk mengamati dan menilai permainan, sehingga semua siswa dapat menghayati peran dan pesan yang ada di dalam permainan drama.
- g) Guru mengadakan sesi tanya jawab, diskusi, kritik, analisis, dan evaluasi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Guru mengarahkan diskusi siswa bukan pada kualitas pemeranan, yang perlu disoroti adalah cara pemeranan dalam mengomunikasikan perasaan atau mengomunikasikan pemecahan masalah yang sedang dihadapi.
- h) Mahasiswa peneliti bersama kolaborator mengamati keberanian, keaktifan, konsentrasi, antusias siswa, dan suasana pembelajaran dengan penerapan metode sosiodrama.
- i) Guru melakukan refleksi bersama siswa.

3) Pengamatan

Pada saat siswa melakukan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama, mahasiswa peneliti bersama guru kolaborator melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap jalannya perlakuan tindakan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dan evaluasi ini dapat dilihat dari aktivitas siswa

kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek saat pembelajaran. Pada siklus I pertemuan kedua, guru memulai dengan menjelaskan tentang hal-hal yang penting dilakukan dalam bermain drama. Setelah selesai, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Sebagian besar siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan.



Gambar 8: Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya

Setelah itu guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Siswa berkumpul kemudian bersiap-siap untuk bermain drama. Kelompok siswa yang belum tampil terlihat antusias, bahkan berebut untuk praktik bermain drama terlebih dahulu. Pada praktik bermain drama kali ini ada peningkatan baik dari aspek ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, maupun artikulasi. Mahasiswa peneliti bersama guru melakukan pengamatan terhadap semua siswa. Berikut pengamatan

terhadap aktivitas siswa dalam kelompok berdasarkan catatan lapangan siklus I pertemuan II Senin, 21 Maret 2016.

Pada pertemuan 2 siklus I ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru menjelaskan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain drama, diantaranya penghayatan, ekspresi, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Ada beberapa siswa yang bertanya tentang teknis permainan drama, namun ada pula siswa yang terlihat sibuk sendiri. Guru memberi motivasi siswa sebelum bermain drama.

Semua kelompok tampil bermain drama sesuai peran yang ada dalam cerita dan deskripsi tokoh. Pada pertemuan kali ini siswa sudah berani tampil bermain drama di depan, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang serius, lupa dialog, dan malu-malu. Kelompok yang belum atau sudah tampil pun terlihat memperhatikan kelompok yang sedang praktik bermain drama. Beberapa siswa terlihat mencatat kritik dan saran untuk kelompok yang tampil, namun ada pula yang sibuk berlatih untuk praktik bermain drama. Setelah semua kelompok melakukan praktik bermain drama guru mengadakan diskusi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam berdiskusi, beberapa siswa terlihat sangat kritis dan detail dalam memberi masukan kepada kelompok lain.

Setelah itu, Guru mengarahkan diskusi siswa bukan pada kualitas pemeranan, tetapi cara pemeranan dalam mengomunikasikan perasaan serta pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Siswa terlihat beratusias dalam menyelesaikan masalah dengan topik kenakalan remaja. Banyak siswa yang berargumen dan memberi saran tentang pemecahan masalah dalam cerita yang dimainkan. Siswa seolah-olah telah menjadi tokoh dalam cerita tersebut, sehingga pemecahan masalah yang disampaikan beberapa siswa terkait topik sangat baik. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru menyimpulkan hasil diskusi. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Siswa terlihat sangat antusias mengikuti langkah-langkah dalam metode pembelajaran sosiodrama. Pada pertemuan kali ini siswa sudah berani melakukan permainan drama dengan memperhatikan penghayatan, ekspresi, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi, walaupun ada beberapa yang kurang maksimal dalam melakukannya. Siswa terus mencoba karakter yang ada dalam cerita dan menyesuaikan dengan deksripsi watak tokoh, sehingga mereka bisa menghayati karakter tokoh yang ada dalam cerita yang diperankan menjadi sebuah permainan drama.

Pada pertemuan kedua siklus I ini, siswa saling membantu dan memberikan semangat dalam pembelajaran bermain drama. Siswa mulai berekspresi dan menghayati karakter tokoh yang ada di dalam naskah drama, selain itu artikulasi dan intonasi dalam pengucapan dialog sudah sesuai. Siswa melakukan gerakan yang sesuai dengan karakter yang diperankan, walaupun ada pula siswa yang melakukan gerakan-gerakan yang berlebihan, lihat lampiran 21 Hasil Rekaman Bermain Drama Siswa (halaman 253 siklus 1.1).



Gambar 9: Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus I

Pada bagian akhir metode sosiodrama terdapat diskusi tentang pemecahan masalah terkait topik yang diberikan oleh guru. Guru mengadakan diskusi yang bertujuan untuk tanya jawab, penyampaian kritik, dan evaluasi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Diskusi ini merupakan tahap terakhir sekaligus penentu apakah metode sosiodrama berhasil atau tidak. Semakin hidup sebuah diskusi itu berarti siswa mampu memahami permasalahan sekaligus pemecahan dari topik dan cerita yang dimainkan.

Guru mengarahkan diskusi siswa bukan pada kualitas pemeranan, tetapi cara pemeranan dalam mengomunikasikan perasaan serta pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Siswa terlihat antusias dalam menyelesaikan masalah dengan topik kenakalan remaja. Banyak siswa yang berargumentasi dan memberikan saran tentang pemecahan masalah dalam cerita yang dimainkan. Siswa seolah-olah telah menjadi tokoh dalam cerita tersebut, sehingga pemecahan masalah yang disampaikan beberapa siswa terkait topik sangat baik. Masing-masing siswa memiliki beberapa alternatif solusi yang bisa dilakukan ketika menemui masalah seperti yang dimainkan dalam drama tersebut. Namun, sisi lain terdapat pula siswa yang kurang aktif karena kondisi yang sudah lelah.

4) Refleksi

Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus I pertemuan kedua, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Keterampilan siswa dalam bermain drama pada siklus I pertemuan kedua ini mengalami peningkatan pada aspek ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi sehingga mereka dapat mengomunikasikan perasaan serta pemecahan masalah terkait topik yang diberikan. Mereka sudah bisa menghayati karakter tokoh dan berekspresi dengan baik. Mereka juga sudah mulai melakukan gerakan dan sikap yang mendukung karakter tokoh, selain itu artikulasi jelas dan dapat dipahami. Intonasi keras dan dapat didengar seluruh siswa yang ada di ruangan.

Metode pembelajaran sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain drama tanpa naskah, sehingga pada implementasi tindakan siklus II ini mahasiswa

peneliti dan guru akan memfokuskan peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama terutama memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerak. Walaupun aspek penghayatan, ekspresi, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi siswa dalam bermain drama sudah tergolong baik dan meningkat, namun mereka masih terlihat berfikir dan bingung dengan apa yang ingin dilakukan sehingga kurang dapat mengomunikasikan perasaan. Selain itu guru dan peneliti juga akan meningkatkan keaktifan siswa dengan cara memberi motivasi serta pengarahan. Pembelajaran akan di buat lebih menarik agar siswa senang dan tidak bosan.

c. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, rencana tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa peneliti dan guru pada siklus II pertemuan pertama adalah sebagai berikut.

- a) Merancang strategi pembelajaran dengan metode sosiodrama dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama.
- b) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung.
- c) Memberikan motivasi agar siswa aktif, senang, dan antusias dalam proses pembelajaran bermain drama.
- d) Memberikan materi dan pengarahan tentang cara memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan dalam bermain drama.

- e) Menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, pedoman penilaian, catatan lapangan, dan alat perekam gambar yang digunakan untuk merekam pembelajaran bermain drama.
- f) Menyiapkan topik dan cerita untuk pembelajaran bermain drama.

2) Implementasi Tindakan

Penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II pertemuan pertama adalah sebagai berikut.

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian meminta siswa untuk melakukan presensi.
- b) Guru menjelaskan kembali secara metode sosiodrama beserta tahap-tahap yang akan dilakukan dalam metode sosiodrama. Guru memberi motivasi kepada siswa agar siswa aktif, berani, dan tidak malu dalam berkreaitivitas.
- c) Guru memberikan meteri dan pengarahan tentang cara memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan dalam bermain drama.
- d) Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok kemudian masing-masing kelompok diberikan topik tentang “Narkoba” serta situasi permasalahan berupa gambaran cerita dan deskripsi tokoh.
- e) Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan drama, menentukan pemain yang akan terlibat, peranan yang harus dimainkan, serta waktu yang disediakan sesuai dengan topik dan cerita yang diberikan oleh guru.
- f) Siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya.

- g) Mahasiswa peneliti bersama kolaborator mengamati keberanian, keaktifan, konsentrasi, antusias siswa, dan suasana pembelajaran dengan penerapan metode sosiodrama.
- h) Guru melakukan refleksi bersama siswa.

3) Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan kegiatan pembelajaran bermain drama adanya sikap positif dari para siswa. Siswa merasa termotivasi dan merasa semangat dalam pembelajaran bermain drama dengan metode sosiodrama. Pada awal pertemuan siklus II, guru memutar video tentang praktik bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Guru memberikan penjelasan permainan drama yang telah dilakukan oleh siswa tersebut. Guru memberikan materi serta tips tentang cara memunculkan spontanitas dalam upaya memahami karakter tokoh dalam bermain drama. Guru juga memberi motivasi agar siswa lebih berani dan antusias dalam pembelajaran. Setelah selesai, siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya.



Gambar 10: Siswa Berlatih Bermain Drama pada Siklus II

Berikut hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa berdasarkan catatan lapangan siklus II pertemuan 1 Sabtu, 26 Maret 2016.

Pada pertemuan I siklus II ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu, guru mengabsen siswa dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru memberikan motivasi dan pengarahan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan kali ini. Guru memberikan materi tentang memunculkan spontanitas sebagai upaya memahami karakter tokoh dalam bermain drama. Materi tersebut bertujuan agar siswa lebih bisa mengomunikasikan perasaan dan pemecahan masalah sesuai topik yang diberikan. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Siswa terlihat serius dan antusias dalam memahami materi yang diberikan.

Siswa diminta untuk berkelompok, kemudian guru memberikan topik, gambaran cerita, serta deskripsi tentang watak tokoh yang akan diperankan oleh siswa dalam praktik bermain drama. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan drama, siswa juga berdiskusi untuk memilih peran yang sesuai serta memahami karakternya. Guru aktif memberi masukan kepada masing-masing kelompok yang sedang berdiskusi. Masing-masing kelompok melakukan latihan sebentar, kemudian guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami sebelum bermain drama. Ada 5 siswa yang bertanya tentang penggunaan properti, peran ganda dalam pementasan, dan pengurangan pemain. Ada pula beberapa siswa yang sibuk sendiri, melamun, dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Pada pertemuan kali ini siswa sudah berani tampil bermain drama di depan, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang serius, lupa dialog, dan malu-malu. Siswa yang kelompoknya belum tampil pun terlihat memperhatikan kelompok yang sedang praktik bermain drama. Beberapa siswa terlihat mencatat kritik dan saran untuk kelompok yang tampil, namun ada pula yang sibuk berlatih untuk praktik bermain drama. Praktik bermain drama pada pertemuan kali ini baru dilakukan oleh satu kelompok, karena waktu pembelajaran yang sudah selesai. Praktik bermain drama akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru kembali mengingatkan kepada siswa agar menghayati watak dan karakter tokoh yang diperankan. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pada pertemuan pertama siklus kedua ini siswa terlihat antusias dengan pembelajaran drama dengan menggunakan metode sosiodrama. Lewat penjelasan guru serta praktik yang telah dilakukan siswa mengerti dan paham tentang penerapan metode pembelajaran sosiodrama dalam praktik bermain drama. Siswa sudah tidak perlu diarahkan lagi mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan. Diskusi pada pertemuan kali ini relatif lebih cepat dan efektif dari pada pertemuan

di siklus I. Masing-masing kelompok menggunakan sisa waktu untuk berlatih dengan maksimal.

Dari catatan lapangan di atas dapat diketahui bahwa siswa antusias dalam pembelajaran bermain drama. Siswa bersemangat untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran sosiodrama dalam praktik bermain drama. Siswa mampu mengatur waktu dengan baik. Siswa sangat kompak dan saling membantu dalam pembelajaran bermain drama. Siswa yang merasa kesulitan bermain drama dibantu oleh siswa yang lain dalam satu kelompok. Siswa terlihat sangat menikmati langkah demi langkah yang dilakukan dengan metode sosiodrama.

4) Refleksi

Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II pertemuan pertama, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Siswa terlihat antusias dan tidak merasa takut karena selalu diberikan motivasi serta pengarahan dari guru. Siswa terlihat aktif dan sangat paham tentang tahapan-tahapan yang harus dilakukan dengan metode sosiodrama.

Siswa memfokuskan diskusi dengan kelompoknya kemudian dilanjutkan dengan melakukan latihan dengan cerita yang telah dikembangkan. Pada implementasi tindakan siklus II pertemuan pertama, mahasiswa peneliti dan guru memfokuskan peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama khususnya cara memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan. Selain itu, guru berupaya memotivasi siswa agar siswa berani dan aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak hanya hasil yang memperoleh nilai ideal namun juga prosesnya.

d. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua**1) Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II pertemuan pertama, rencana tindakan siklus II pertemuan kedua adalah sebagai berikut.

- a) Merancang strategi pembelajaran dengan metode sosiodrama dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama.
- b) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung.
- c) Menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, pedoman penilaian, catatan lapangan, dan alat perekam gambar yang digunakan untuk merekam pembelajaran bermain drama.
- d) Menyiapkan topik dan cerita yang akan dipakai untuk pembelajaran bermain drama.

2) Implementasi Tindakan

Penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II pertemuan kedua adalah sebagai berikut.

- a) Guru dan siswa melakukan apresepsi tentang pembelajaran drama
- b) Guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan kembali tentang tips untuk memunculkan spontanitas dan improvisasi saat bermain drama.
- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami.

- e) Secara berkelompok, siswa bergantian bermain drama di depan kelas. Setelah sosiodrama yang diperankan siswa mencapai situasi klimaks, guru mengentikan permainan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum.
- f) Kelompok siswa yang belum tampil atau sudah tampil bertugas untuk mengamati dan menilai permainan, sehingga semua siswa dapat menghayati peran dan pesan yang ada di dalam permainan drama.
- g) Guru mengadakan sesi tanya jawab, diskusi, kritik, analisis, dan evaluasi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Guru mengarahkan diskusi siswa bukan pada kualitas pemeranan, yang perlu disoroti adalah cara pemeranan dalam mengomunikasikan perasaan atau mengomunikasikan pemecahan masalah yang sedang dihadapi.
- h) Mahasiswa peneliti bersama kolaborator mengamati keberanian, keaktifan, konsentrasi, antusias siswa, dan suasana pembelajaran dengan penerapan metode sosiodrama.
- i) Guru melakukan refleksi bersama siswa.

3) Pengamatan

Pada saat siswa melakukan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama, mahasiswa peneliti bersama guru kolaborator melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap jalannya perlakuan tindakan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dan evaluasi ini dapat dilihat dari aktivitas siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek saat pembelajaran. Pada siklus II pertemuan kedua, guru memulai dengan menjelaskan kembali tentang cara memunculkan

spontanitas dialog dan improvisasi gerakan dalam bermain drama. Setelah selesai, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Sebagian besar siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru.

Setelah itu guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Siswa berkumpul kemudian bersiap-siap untuk bermain drama. Kelompok siswa yang belum tampil terlihat berantusias, bahkan berebut untuk praktik bermain drama terlebih dahulu. Pada praktik bermain drama kali ini siswa terlihat ada banyak peningkatan baik dari aspek ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, maupun artikulasi. Siswa juga sudah mampu mengimprovisasi gerakan seperti gerakan memainkan jari dan garuk-garuk kepala. Agar lebih jelas dapat dilihat pada lempiran 21 Hasil Rekaman Bermain Drama Siswa (halaman 253 siklus 2.4). Mahasiswa peneliti bersama guru melakukan pengamatan terhadap semua siswa.



Gambar 11: Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus II

Berikut pengamatan terhadap aktivitas siswa berdasarkan catatan lapangan siklus II pertemuan II Sabtu, 24 Maret 2016.

Pada pertemuan II siklus II ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru menjelaskan kembali tentang cara memunculkan spontanitas dan improvisasi dalam bermain drama. Guru memberi motivasi siswa sebelum bermain drama. Siswa 1, 2, 3, dan siswa 5 terlihat sangat antusias, aktif, berani dan situasi pembelajaran juga lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya.

Siswa melakukan praktik bermain drama. Siswa 2 terlihat serius dalam bermain drama walaupun kemunculan pertama sedikit ragu-ragu namun dapat menghayati watak tokoh yang diperankan. Siswa 1 dan 5 sudah mampu mengimprovisasi serta memunculkan spontanitas dalam hal percakapan dan gerak-gerik. Ekspresi siswa 3 sangat sesuai dengan watak tokoh yang diperankan yaitu antagonis, mimik serta sikapnya juga sangat sesuai. Vokal keseluruhan pemain sudah terdengar jelas dan keras. Walaupun demikian siswa 4 masih sedikit kaku. Pemahaman karakter keseluruhan pemain sudah sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Pada pertemuan kali ini permainan drama siswa sudah lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya. Siswa sudah berani melakukan improvisasi terhadap gerakan seperti menggerakkan jari dan menggaruk kepala. Siswa juga mampu berdialog dengan baik tidak putus-putus. Daya spontanitas baik dalam hal dialog dan gerakan sudah sesuai, walaupun ada beberapa siswa yang masih sedikit malu.

Siswa yang kelompoknya belum tampil pun terlihat memperhatikan kelompok yang sedang praktik bermain drama. Siswa terlihat mencatat kritik dan saran untuk kelompok yang tampil. Praktik bermain drama pada pertemuan kali ini baru dilakukan oleh satu kelompok, karena waktu pembelajaran yang sudah selesai. Praktik bermain drama akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pada pertemuan kedua siklus II ini, siswa terlihat sangat antusias dalam menerapkan metode pembelajaran sosiodrama. Siswa saling membantu dan memberikan semangat dalam pembelajaran bermain drama. Guru juga memberikan arahan kepada para siswa untuk lebih berani dalam melakukan gerakan dan dialog. Siswa mulai berani melakukan improvisasi gerakan dan berdialog secara spontanitas seperti karakter tokoh yang ada dalam cerita karena pada pertemuan kedua siklus II ini, guru menjelaskan materi tentang cara

memunculkan spontanitas dalam upaya memahami karakter tokoh dalam pementasan drama.

Siswa terus mencoba karakter yang ada dalam cerita dan mencoba untuk berani melakukan improvisasi gerak. Walaupun mereka agak kesulitan dalam melakukan improvisasi tersebut namun siswa mencoba dengan penuh semangat, sehingga mereka berani melakukan improvisasi dengan baik. Ada beberapa siswa yang lupa dialog namun langsung secara spontan diperbaiki, sehingga tidak terlihat jika siswa melakukan kesalahan. Siswa berusaha memahami ekspresi dan menghayati karakter tokoh yang diperankan. Siswa bersikap dan bergerak sesuai dengan watak tokoh, tidak berlebihan dan tidak kaku. Siswa sudah mampu mengatur jeda dan intonasi serta artikulasi yang diucapkan keras dan jelas walaupun mereka bermain drama tanpa naskah. Agar lebih jelas dapat dilihat pada lempira 21 Hasil Rekaman Bermain Drama Siswa (halaman 253 siklus 2.2).



Gambar 12: Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus II

4) Refleksi

Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama serta diberikan materi tentang memunculkan improvisasi dan spontanitas dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II pertemuan kedua, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Keterampilan siswa dalam bermain drama pada siklus II pertemuan kedua ini mengalami peningkatan terutama pada aspek improvisasi dan daya spontanitas dalam bermain drama. Siswa sudah mampu untuk melakukan improvisasi dengan baik. Siswa juga sudah mampu melakukan gerakan dan dialog secara spontanitas dengan hasil yang baik dari pada pertemuan sebelumnya.

Adanya implementasi tindakan-tindakan mulai dari siklus I sampai siklus II, sebanyak empat kali pertemuan, penggunaan metode sosiodrama dalam praktik bermain drama menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Peningkatan keterampilan siswa dalam bermain terlihat dari permainan drama yang dilakukan siswa hingga akhir siklus II. Skor rata-rata hitung praktik bermain drama siswa dari siklus I sebesar 44,28 (73,8%). Skor rata-rata hitung praktik bermain drama siswa pada akhir siklus II sebesar 49,6 (82,67%) jadi, terjadi peningkatan skor bermain drama siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 5,32 (8,87%), selain itu penerapan metode sosiodrama dalam praktik bermain drama juga dapat diterima oleh siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan data angket refleksi berikut ini.

Tabel 9: **Rangkuman Angket Pascatindakan Bermain Drama**

No.	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.	0 0%	6 24%	15 60%	4 16%
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.	11 44%	8 32%	6 24%	0 0%
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.	7 28%	18 72%	0 0%	0 0%
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.	15 60%	10 40%	0 0%	0 0%
5.	Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.	0 0%	0 0%	13 52%	12 48%
6.	Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama.	5 20%	20 80%	0 0%	0 0%
7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.	18 72%	7 28%	0 0%	0 0%
8.	Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama.	5 20%	20 80%	0 0%	0 0%
9.	Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.	17 68%	8 32%	0 0%	0 0%
10.	Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.	23 92%	2 8%	0 0%	0 0%

Melalui angket pascatindakan bermain drama tabel 9 di atas, dapat diketahui bahwa siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul senang terhadap pembelajaran bermain drama dengan penerapan metode sosiodrama. Selain itu, hal yang memperkuat pendapat bahwa siswa senang dengan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama adalah pernyataan pada butir keenam angket pascatindakan bermain drama. Butir tersebut menyatakan bahwa siswa senang

dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama. Pada butir ini 20% siswa menyatakan sangat setuju dan 80% siswa menyatakan setuju.

Selain itu, hal yang memperkuat pendapat bahwa senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama adalah menyatakan pada butir 10 angket pascatindakan bermain drama. Butir tersebut menyatakan bahwa penerapan metode sosiodrama sangat baik dilakukan di sekolah. Pada butir ini, sebanyak 92% siswa menyatakan sangat setuju dan 8% siswa menyatakan setuju dengan pernyataan penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul senang terhadap penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama. Dari tabel 9 butir 8 angket pascatindakan bermain drama yang menyatakan bahwa penerapan metode sosiodrama memudahkan saya dalam bermain drama. Sebanyak 20% siswa menyatakan sangat setuju, 80% siswa menyatakan setuju. Hal tersebut diperkuat lagi dengan jawaban yang diberikan siswa pada angket butir 7, yaitu melalui penerapan metode sosiodrama ini kemampuan bermain drama siswa bertambah. Sebanyak 72% siswa menyatakan sangat setuju dan 28% siswa menyatakan setuju.

Berdasarkan hal tersebut, kesimpulan yang dapat diambil melalui hasil praktik siswa dalam bermain drama yaitu, bahwa penerapan metode sosiodrama mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran bermain drama. Hal ini dapat dilihat berdasarkan skor yang selalu meningkat setelah implementasi tindakan.

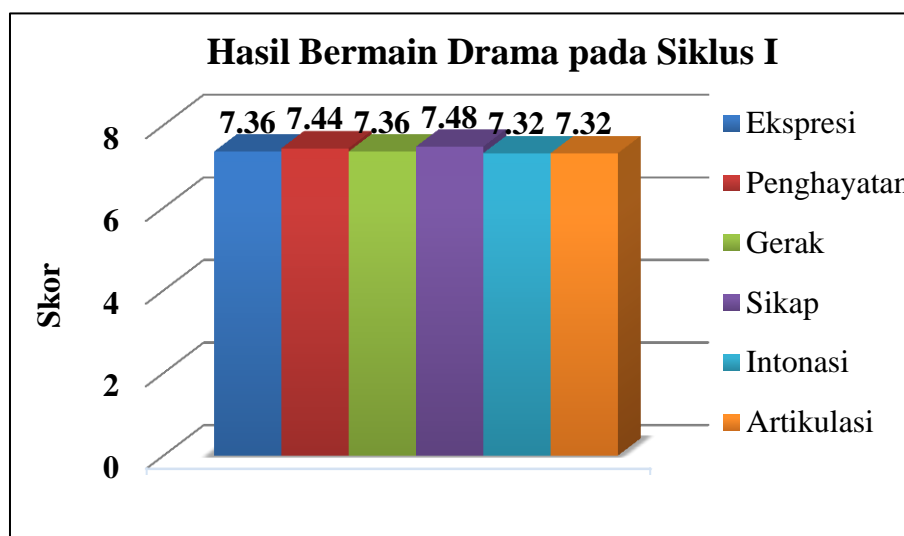
3. Hasil Praktik Siswa dalam Kegiatan Bermain Drama dengan Metode Sosiodrama

Hasil praktik siswa dalam kegiatan bermain drama setelah mendapatkan implementasi tindakan sebanyak dua siklus dengan metode sosiodrama, menunjukkan peningkatan yang berarti. Di akhir pertemuan siklus I, keterampilan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 10 di bawah ini.

Tabel 10: Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama pada Siklus I

No	Nama	Skor						
		Ekspresi	Penghayatan	Gerak	Sikap	Intonasi	Artikulasi	Jumlah
1.	S1	8	8	7	7	7	8	45
2.	S2	7	7	7	7	7	8	43
3.	S3	6	6	7	7	7	6	39
4.	S4	8	7	7	8	7	8	45
5.	S5	8	8	8	8	7	8	47
6.	S6	8	8	8	8	8	8	48
7.	S7	8	8	8	8	8	8	48
8.	S8	8	8	7	8	8	7	46
9.	S9	8	8	8	7	8	8	47
10.	S10	7	7	8	8	7	8	45
11.	S11	8	8	8	8	7	7	46
12.	S12	6	7	7	7	6	7	40
13.	S13	8	8	7	8	8	7	46
14.	S14	7	6	6	7	6	7	39
15.	S15	7	8	7	7	7	7	43
16.	S16	8	8	8	8	8	8	48
17.	S17	6	6	6	7	7	7	39
18.	S18	8	8	8	8	8	7	47
19.	S19	7	7	7	6	7	7	41
20.	S20	7	8	7	7	7	6	42
21.	S21	8	8	8	8	8	8	48
22.	S22	7	7	7	7	8	7	43
23.	S23	7	7	8	8	7	7	44
24.	S24	7	7	8	7	8	7	44
25.	S25	7	8	7	8	7	7	44
Jumlah		184	186	184	187	183	183	1107
Rata-rata hitung		7,36	7,44	7,36	7,48	7,32	7,32	44,28
Skor ideal		10	10	10	10	10	10	60
Persentase		73,6%	74,4%	73,6%	74,8 %	73,2%	73,2%	73,8%

Dari tabel 10 di atas, dapat diketahui peningkatan semua aspek dalam praktik bermain drama siswa. Rata-rata hitung untuk aspek ekspresi dalam praktik bermain drama siswa di akhir siklus I mencapai 7,36 (73,6%), aspek penghayatan mencapai skor 7,44 (74,4%), aspek gerak memperoleh skor rata-rata 7,36 (73,6%), aspek sikap memperoleh skor 7,48 (74,8%), aspek intonasi memperoleh skor 7,32 (73,2%), dan aspek artikulasi memperoleh skor 7,32 (73,2%). Skor rata-rata hitung keseluruhan aspek yang diamati dalam praktik bermain drama siswa di akhir siklus I sebesar 44,28. Jika dipersentasikan skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam praktik bermain drama siswa menjadi 73,8%. Apabila dibuat grafik, rata-rata hitung tiap aspek dalam praktik bermain drama pada siklus pertama adalah sebagai berikut.



Gambar 13: Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Bermain Drama pada Siklus I

Pada Pratindakan Jumlah skor rata-rata hanya mencapai 18,84 (31,4%) dan meningkat pada siklus I mencapai 44,28 (73,8%). Jumlah skor rata-rata tersebut masih belum mencapai 46,8, maka hasil siklus I ini belum mencapai skor yang diinginkan pada penelitian ini. Jumlah Rata-rata hitung untuk setiap aspek

juga belum mencapai skor rata-rata yang diinginkan. Skor rata-rata tiap aspek yang diinginkan harus mencapai 7,8.

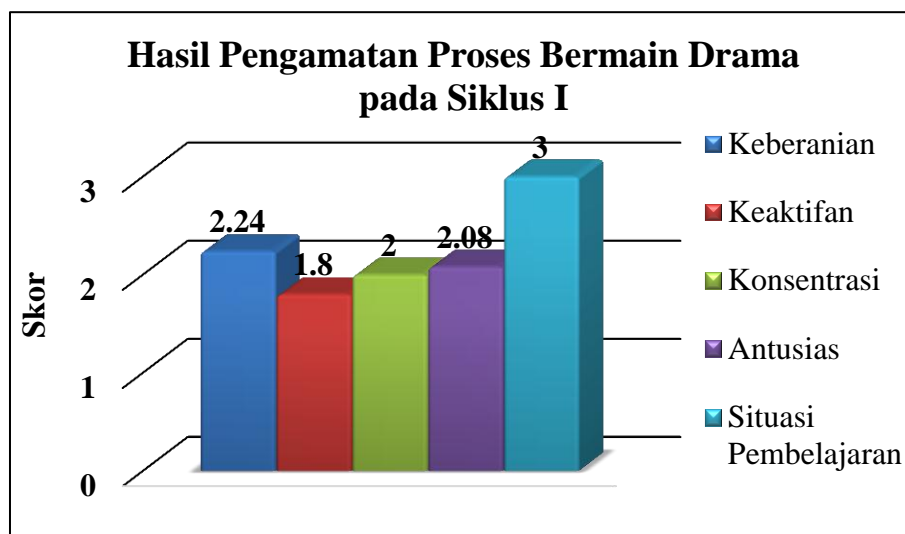
Selain praktik bermain drama pada siklus I yang mengalami peningkatan, proses pembelajaran bermain drama pada siklus I juga mengalami peningkatan. Di siklus I, proses pembelajaran bermain drama siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11: Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus I

No	Nama	Skor					
		Keberanian	Keaktifan	Konsentrasi	Antusias	Situasi Pembelajaran	Jumlah
1.	S1	2	2	2	3	3	12
2.	S2	2	2	2	2	3	11
3.	S3	3	2	3	3	3	14
4.	S4	3	3	2	2	3	13
5.	S5	3	3	3	2	3	14
6.	S6	2	1	2	2	3	10
7.	S7	3	2	3	2	3	13
8.	S8	3	2	3	2	3	13
9.	S9	2	2	2	2	3	11
10.	S10	2	1	2	2	3	10
11.	S11	3	2	3	3	3	14
12.	S12	2	1	2	2	3	10
13.	S13	2	2	2	2	3	11
14.	S14	2	2	1	2	3	10
15.	S15	2	1	1	2	3	9
16.	S16	2	1	1	2	3	9
17.	S17	2	2	1	3	3	11
18.	S18	2	2	2	2	3	11
19.	S19	2	3	2	3	3	13
20.	S20	2	1	2	1	3	9
21.	S21	2	2	2	2	3	11
22.	S22	2	2	2	1	3	10
23.	S23	2	1	2	1	3	9
24.	S24	2	1	1	2	3	9
25.	S25	2	2	2	2	3	11
Jumlah		56	45	50	52	75	278
Rata-rata hitung		2,24	1,8	2,	2,08	3	11,12
Skor maksimal		4	4	4	4	4	20
Persentase		56%	45%	50%	52%	75%	55,6%

Dari tabel 11 di atas, diketahui peningkatan semua aspek dalam proses pembelajaran bermain drama siswa. Rata-rata hitung untuk aspek keberanian dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir siklus I mencapai skor 2,24 (56%). Rata-rata hitung untuk aspek keaktifan dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir pertemuan siklus I mencapai skor 1,8 (45%). Aspek konsentrasi dalam proses pembelajaran bermain drama siswa memperoleh skor rata-rata 2,04 (51%). Untuk antusias memperoleh skor 2 (50%), dan untuk aspek situasi pembelajaran memperoleh skor 3 (75%). Skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir siklus I sebesar 11,12. Jika dipersentasikan skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam proses pembelajaran bermain drama siswa menjadi 55,6%.

Pada Pratindakan Jumlah skor rata-rata aspek dalam proses pembelajaran bermain drama hanya mencapai 7,56 (39,8%) dan meningkat pada siklus I mencapai 11,12 (55,6%). Jumlah skor rata-rata tersebut masih belum mencapai 15,6 (78%), maka hasil siklus I ini belum mencapai skor yang diinginkan pada penelitian ini. Jumlah Rata-rata hitung untuk setiap aspek juga masih ada yang belum mencapai skor rata-rata yang diinginkan. Skor rata-rata tiap aspek yang diinginkan harus mencapai 3,12 (78%). Pada siklus belum ada aspek yang mencapai skor rata-rata yang diinginkan. Apabila dibuat grafik rata-rata hitung tiap aspek dalam proses pembelajaran bermain drama pada siklus pertama adalah sebagai berikut.



Gambar 14: Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Pratindakan

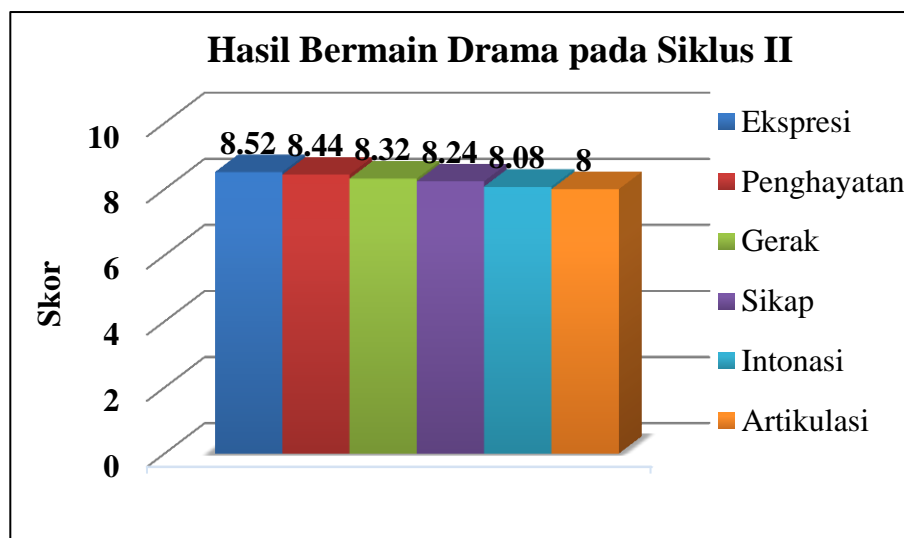
Hasil praktik siswa dalam kegiatan bermain drama setelah mendapatkan implementasi tindakan sebanyak dua siklus dengan metode pembelajaran sosiodrama, menunjukkan peningkatan yang berarti. Siklus II dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Di akhir pertemuan siklus II, keterampilan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 12 di bawah ini.

Tabel 12: Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama pada Siklus II

No	Nama	Skor						
		Ekspresi	Penghayatan	Gerak	Sikap	Intonasi	Artikulasi	Jumlah
1.	S1	9	9	8	8	9	8	51
2.	S2	8	8	8	8	8	8	48
3.	S3	8	8	9	8	8	8	49
4.	S4	9	9	8	8	8	8	50
5.	S5	9	9	9	9	8	9	53
6.	S6	9	9	8	8	9	8	51
7.	S7	9	9	9	9	9	8	53
8.	S8	9	9	9	9	9	8	53
9.	S9	9	9	9	8	8	9	52
10.	S10	9	9	9	9	8	8	52
11.	S11	9	9	9	9	8	8	52
12.	S12	8	8	8	8	8	8	48
13.	S13	8	8	7	8	8	8	47
14.	S14	8	8	8	7	8	8	47
15.	S15	8	8	9	9	7	7	48
16.	S16	9	8	9	8	7	8	49
17.	S17	8	8	8	8	8	8	48
18.	S18	9	9	8	8	8	8	50
19.	S19	8	8	8	8	8	8	48
20.	S20	9	8	8	9	8	8	50
21.	S21	9	9	9	9	8	8	52
22.	S22	8	8	7	8	8	8	47
23.	S23	8	8	8	8	8	7	47
24.	S24	8	8	8	7	8	8	47
25.	S25	8	8	8	8	8	8	48
Jumlah		213	211	208	206	202	200	1240
Rata-rata hitung		8,52	8,44	8,32	8,24	8,08	8	49,6
Skor maksimal		10	10	10	10	10	10	60
Persentase		85,2%	84,4%	83,2%	82,4 %	80,8%	80%	82,67%

Dari tabel 12 di atas, dapat diketahui peningkatan semua aspek dalam praktik bermain drama siswa. Rata-rata hitung untuk aspek ekspresi dalam praktik bermain drama siswa di akhir siklus II mencapai skor 8,52 (85,2%). Rata-rata hitung untuk aspek penghayatan dalam praktik bermain drama siswa di akhir pertemuan siklus II mencapai skor 8,44 (84,4%). Aspek gerak dalam praktik bermain drama siswa memperoleh skor rata-rata 8,32 (83,2%). Untuk aspek sikap memperoleh skor 8,24 (82,4%). Untuk aspek intonasi memperoleh skor 8,08

(80,8%), dan untuk aspek artikulasi memperoleh skor 8 (80%). Skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam praktik bermain drama siswa di akhir siklus II sebesar 49,6 (82,67%). Apabila dibuat grafik, rata-rata hitung tiap aspek dalam praktik bermain drama pada siklus kedua adalah sebagai berikut.



Gambar 15: Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Bermain Drama pada Siklus II

Pada siklus I Jumlah skor rata-rata hanya mencapai 44,28 (73,8%) dan meningkat pada siklus II mencapai 49,6 (82,67%). Jumlah skor rata-rata tersebut sudah mencapai 46,8, maka hasil siklus II sudah mencapai skor yang diinginkan pada penelitian ini. Jumlah Rata-rata hitung untuk setiap aspek juga sudah mencapai skor rata-rata yang diinginkan yaitu mencapai lebih dari 7,8. Selain itu, pada siklus II juga mengalami peningkatan proses pembelajaran bermain drama. Di akhir pertemuan siklus II, proses pembelajarn bermain drama siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 13 di bawah ini.

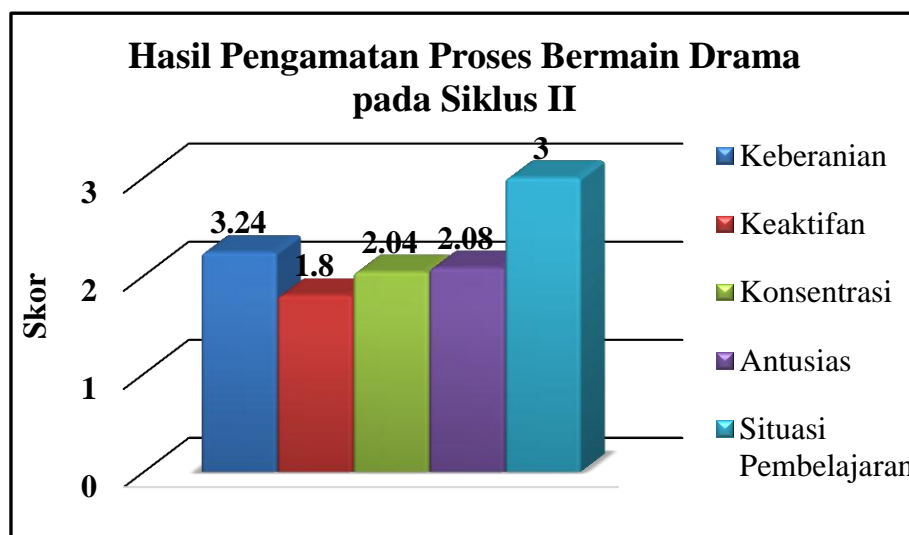
Tabel 13: Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus II

No	Nama	Skor					
		Keberanian	Keaktifan	Konsentrasi	Antusias	Situasi Pembelajaran	Jumlah
1.	S1	4	4	3	4	4	19
2.	S2	3	3	3	3	4	16
3.	S3	4	4	3	4	4	19
4.	S4	4	4	3	4	4	19
5.	S5	4	4	4	4	4	20
6.	S6	2	3	3	3	4	15
7.	S7	4	4	4	4	4	20
8.	S8	4	4	4	4	4	20
9.	S9	4	4	3	4	4	19
10.	S10	3	3	3	4	4	17
11.	S11	4	4	4	4	4	20
12.	S12	3	3	3	3	4	16
13.	S13	3	3	4	4	4	18
14.	S14	3	2	3	3	4	15
15.	S15	2	3	3	3	4	15
16.	S16	2	3	3	4	4	16
17.	S17	4	3	3	4	4	18
18.	S18	3	3	3	4	4	17
19.	S19	4	4	4	4	4	20
20.	S20	2	3	4	3	4	16
21.	S21	4	3	4	4	4	19
22.	S22	3	3	3	3	4	16
23.	S23	3	3	3	3	4	16
24.	S24	2	3	3	3	4	15
25.	S25	3	3	4	4	4	18
Jumlah		81	83	84	91	100	439
Rata-rata hitung		3,24	3,32	3,36	3,69	4	17,56
Skor ideal		4	4	4	4	4	20
Persentase		81%	83%	84%	91%	100%	87,8%

Dari tabel 13 di atas, dapat diketahui peningkatan semua aspek dalam proses pembelajaran bermain drama siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul. Rata-rata hitung untuk aspek keberanian dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir siklus II mencapai skor 3,24 (81%). Rata-rata hitung untuk aspek keaktifan dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir pertemuan siklus II mencapai skor mencapai skor 3,32 (83%). Aspek konsentrasi dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir pertemuan

siklus II memperoleh skor rata-rata 3,36 (84%). Untuk antusias dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir pertemuan siklus II memperoleh skor 3,64 (91%), dan untuk aspek situasi pembelajaran memperoleh skor 4 (100%).

Skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam proses pembelajaran bermain drama siswa di akhir siklus II sebesar 17,56. Jika dipresentasikan skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam proses pembelajaran bermain drama siswa menjadi 87,8%. Pada siklus I Jumlah skor rata-rata aspek dalam proses pembelajaran bermain drama hanya mencapai 11,12 (55,6%) dan meningkat pada siklus II mencapai 17,56 (87,8%). Jumlah skor rata-rata tersebut sudah mencapai skor rata-rata minimal yang harus dicapai yaitu 15,6 (78%), maka hasil siklus II sudah mencapai skor yang diinginkan pada penelitian ini. Apabila dibuat grafik rata-rata hitung tiap aspek dalam proses pembelajaran bermain drama pada siklus kedua adalah sebagai berikut.



Gambar 16: Skor Rata-rata Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus II

Pada akhir pertemuan siklus II, proses pembelajaran drama siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Keterampilan siswa dalam praktik bermain drama dengan metode sosiodrama dari pratindakan, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya, peningkatan keterampilan siswa dalam praktik bermain drama dengan metode pembelajaran sosiodrama dari pratindakan, siklus I, dan siklus II, dapat dilihat dari tabel rangkuman nilai hasil praktik siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dalam bermain drama pada tabel 14 berikut.

Tabel 14: Rangkuman Hasil Praktik Siswa dalam Bermain Drama

No.	Nama Siswa	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	S1	18	45	51
2.	S2	16	43	48
3.	S3	16	39	49
4.	S4	19	45	50
5.	S5	20	47	53
6.	S6	22	48	51
7.	S7	21	48	53
8.	S8	22	46	53
9.	S9	21	47	52
10.	S10	23	45	52
11.	S11	16	46	52
12.	S12	18	40	48
13.	S13	21	46	47
14.	S14	18	39	47
15.	S15	17	43	48
16.	S16	19	48	49
17.	S17	15	39	48
18.	S18	17	47	50
19.	S19	20	41	48
20.	S20	20	42	50
21.	S21	21	48	52
22.	S22	15	43	47
23.	S23	17	44	47
24.	S24	18	44	47
25.	S25	21	44	48
Jumlah		471	1107	1240
Rata-rata hitung		18,84	44,28	49,6
Persentase		31,4%	73,8%	82,67%

Dari tabel 14 di atas, hasil kerja siswa dalam praktik bermain drama pada saat pratindakan rata-rata sebesar 18,84 jika dipersentasekan sebesar 31,4%. Pratindakan dilakukan untuk mengetahui kualitas permainan drama siswa sebelum diberikan tindakan. Pemberian perlakuan dengan metode sosiodrama pada siklus I dan II, dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul.

Implementasi tindakan dengan metode sosiodrama pada siklus I dan siklus II ternyata mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama. Pada siklus I pertemuan terakhir, rata-rata hitung permainan drama siswa yang telah menggunakan metode sosiodrama meningkat menjadi 44,28, jika dipersentasekan menjadi 73,8%. Di siklus II pertemuan terakhir, rata-rata hitung permainan drama siswa meningkat lagi menjadi 49,6, jika dipersentasekan menjadi 82,67%.

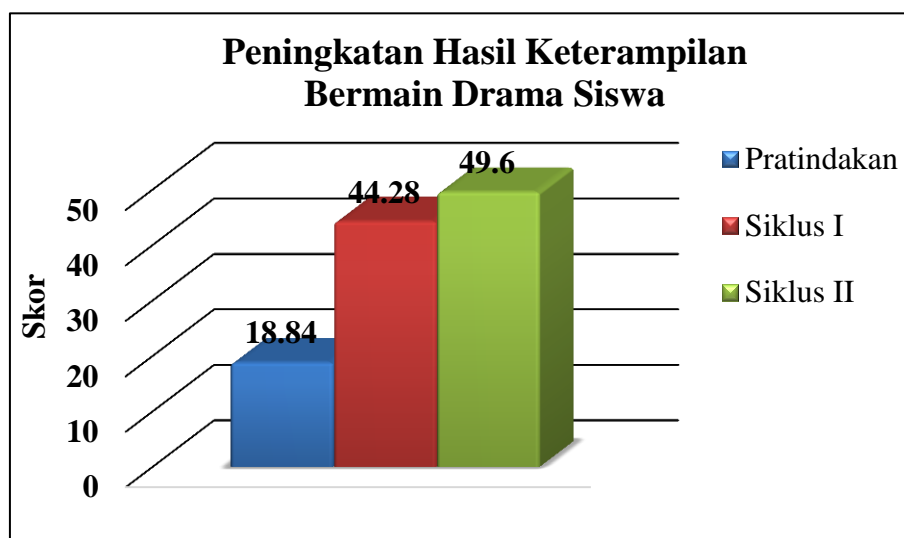
4. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Siswa dengan Metode Sosiodrama

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama dalam penelitian ini adalah dengan lembar pengamatan. Pada penelitian tindakan kelas ini akan disajikan peningkatan hasil pengamatan bermain drama dari pratindakan hingga akhir siklus II. Rangkuman peningkatan hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15: Peningkatan Skor Rata-rata Pratindakan, Siklus I, dan siklus II Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama

	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah Skor	471	1107	1240	769
Rata-rata Hitung	18,84	44,28	49,6	30,76
Persentase	31,4%	73,8%	82,67%	51,27%

Apabila dibuat grafik, peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama dengan teknik metode sosiodrama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dari mulai pratindakan ke siklus I, siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 17: **Skor Rata-rata Peningkatan Hasil Bermain Drama Siswa dari Pratindakan, Siklus I, Sampai Siklus II**

Dari tabel 15 di atas, dapat diketahui peningkatan skor pengamatan keterampilan bermain drama dari sebelum tindakan hingga akhir tindakan. Skor rata-rata hitung pratindakan siswa sebesar 18,84 (31,4%) dan pada akhir siklus I skor rata-rata hitung praktik bermain drama siswa menjadi 44,28 (73,8%). Jadi, keterampilan siswa dalam bermain drama mengalami kenaikan sebesar 25,44 (42,4%).

Dari tabel 15 di atas, diperoleh data peningkatan skor rata-rata pratindakan ke siklus II keterampilan siswa dalam bermain drama. Hasil pengamatan menunjukkan skor rata-rata hitung pratindakan praktik bermain drama siswa sebesar 18,84 (31,4%). Di akhir siklus II rata-rata hitung praktik

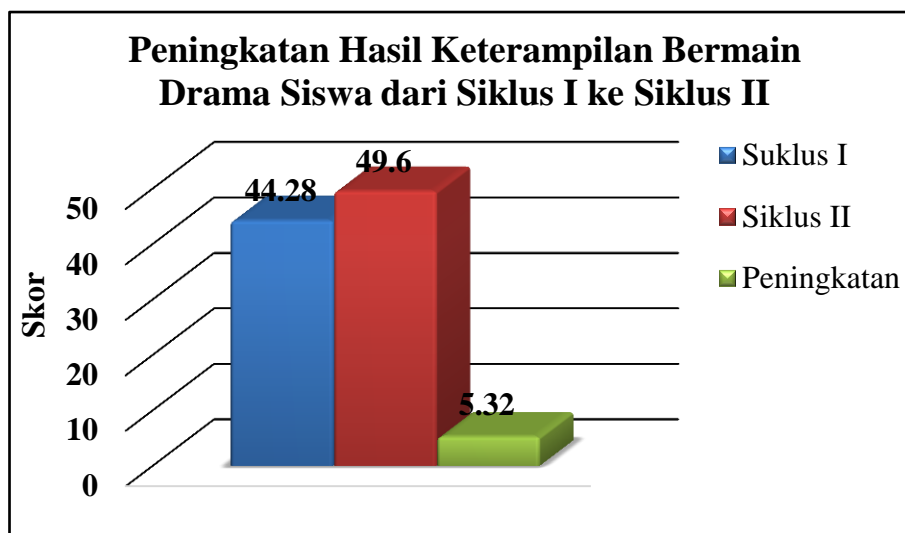
bermain drama siswa mengalami peningkatan yaitu 49,6 (82,67%). Jadi, peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama dari pratindakan hingga siklus II meningkat sebesar 30,76 (51,27%).

Data tentang peningkatan skor rata-rata siklus I ke siklus II keterampilan bermain drama dapat dilihat dari tabel 15. Hasil pengamatan menunjukkan pada siklus I pertemuan terakhir, rata-rata hitung keterampilan siswa dalam bermain drama sebesar 44,28 (73,8%). Rata-rata hitung paraktik bermain drama siswa pada siklus II pertemuan terakhir sebesar 49,6 (82,67%). Terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama dengan metode sosiodrama dari siklus I ke siklus II sebesar 5,32, jika dipersentasekan menjadi (8,87%). Berikut tabel peningkatan keterampilan bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dari siklus I Ke siklus II.

Tabel 16: Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke siklus II Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama

	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah Skor	1107	1240	113
Rata-rata Hitung	44,28	49,6	5,32
Persentase	73,8%	82,67%	8,87%

Apabila dibuat grafik, peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama dengan metode sosiodrama dengan menggunakan metode sosiodrama dari siklus I ke siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 18: **Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Siklus I ke siklus II**

Data peningkatan rata-rata hasil pertemuan pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir aspek-aspek dalam bermain drama siswa dapat dilihat dari tabel 17 di bawah ini.

Tabel 17: **Peningkatan Skor Rata-rata Pratindakan ke Siklus II Aspek-aspek dalam Bermain Drama**

No.	Aspek	Pratindakan	Siklus II	Peningkatan
1.	Ekspresi	3,28	8,52	5,24
2.	Penghayatan	3,32	8,44	5,12
3.	Gerak	3,12	8,32	5,2
4.	Sikap	2,92	8,24	5,32
5.	Intonasi	3	8,08	5,08
6.	Artikulasi	3,2	8	4,8
Jumlah Nilai		18,84	49,6	30,76

Skor rata-rata aspek ekspresi pada pratindakan sebesar 3,28 di siklus II pertemuan terakhir skor rata-rata aspek ekspresi meningkat menjadi 8,52. Jadi peningkatan aspek ekspresi pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,24. Skor rata-rata aspek penghayatan pada pratindakan sebesar 3,32 di siklus II pertemuan terakhir skor rata-rata aspek penghayatan meningkat menjadi 8,44. Jadi peningkatan aspek penghayatan pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,12. Begitu pula pada aspek gerak pada pratindakan mencapai skor 3,12, pada siklus II mencapai 8,32 jadi, peningkatan aspek gerak dari pratindakan sampai siklus II mencapai 5,2.

Skor pada aspek sikap pada pratindakan mencapai 2,92, sedangkan pada siklus II mencapai 8,24. Jadi peningkatan aspek sikap dari pratindakan sampai siklus II sebesar 5,32. Aspek intonasi pada pratindakan mencapai skor 3. Sedangkan pada siklus II mencapai 8,08. Jadi peningkatan aspek intonasi dari pratindakan sampai siklus II sebesar 5,08. Aspek artikulasi pada pratindakan mencapai skor 3,2, sedangkan pada siklus II mencapai 8. Jadi peningkatan aspek intonasi dari pratindakan sampai siklus II sebesar 4,8. Data peningkatan rata-rata hasil pertemuan siklus I ke siklus II pertemuan terakhir aspek-aspek dalam pembelajaran drama siswa dapat dilihat dari tabel 18 di bawah ini.

Tabel 18: Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke Siklus II Aspek-aspek dalam Bermain Drama

No.	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Ekspresi	7,36	8,52	1,16
2.	Penghayatan	7,44	8,44	1
3.	Gerak	7,36	8,32	0,96
4.	Sikap	7,84	8,24	0,4
5.	Intonasi	7,32	8,08	0,76
6.	Artikulasi	7,32	8	0,68
Jumlah Nilai		44,28	49,6	5,32

Skor rata-rata aspek ekspresi pada siklus I sebesar 7,36 di siklus II pertemuan terakhir skor rata-rata aspek ekspresi meningkat menjadi 8,52. Jadi peningkatan aspek ekspresi pembelajaran bermain drama siswa dari siklus I sampai siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,16. Skor rata-rata aspek penghayatan pada siklus I sebesar 7,44 di siklus II pertemuan terakhir skor rata-rata aspek penghayatan meningkat menjadi 8,44. Jadi peningkatan aspek penghayatan pembelajaran bermain drama siswa dari siklus I sampai siklus II pertemuan terakhir sebesar 1. Begitu pula pada aspek gerak pada siklus I mencapai skor 7,36, pada siklus II mencapai 8,32 jadi, peningkatan aspek gerak dari siklus I sampai siklus II mencapai 0,96.

Skor pada aspek sikap pada siklus I mencapai 7,84, sedangkan pada siklus II mencapai 8,24. Jadi peningkatan aspek sikap dari siklus I sampai siklus II sebesar 0,4. Aspek intonasi pada siklus I mencapai skor 7,32. Sedangkan pada siklus II mencapai 8,08. Jadi peningkatan aspek intonasi dari siklus I sampai

siklus II sebesar 0,76. Aspek artikulasi pada siklus I mencapai skor 7,32, sedangkan pada siklus II mencapai 8. Jadi peningkatan aspek intonasi dari pratindakan sampai siklus II sebesar 0,68.

Selain itu, dalam penelitian tindakan kelas ini juga disajikan peningkatan hasil pengamatan proses pembelajaran bermain drama dari pratindakan hingga akhir siklus II. Rangkuman peningkatan proses pembelajaran bermain drama siswa kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dapat dilihat pada tabel 19 berikut.

Tabel 19: Peningkatan Skor Rata-rata Siswa dari Pratindakan, Siklus I, sampai Siklus II Proses Pembelajaran Bermain Drama

	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah Skor	199	279	439	240
Rata-rata Hitung	7,96	11,16	17,56	9,6
Persentase	39,8 %	55,8%	87,8%	48%

Dari tabel 19 di atas, dapat diketahui peningkatan skor pengamatan proses pembelajaran bermain drama dari sebelum tindakan hingga akhir tindakan (siklus II). Skor rata-rata hitung pratindakan siswa sebesar 7,96 (39,8%) dan pada akhir siklus I skor rata-rata hitung proses pembelajaran bermain drama siswa menjadi 11,16 (55,8%). Jadi, proses pembelajaran siswa dalam bermain drama mengalami kenaikan sebesar 3,2 (16%).

Dari tabel 19 di atas, diperoleh data peningkatan skor rata-rata pratindakan ke siklus II proses pembelajaran siswa dalam bermain drama. Hasil pengamatan menunjukkan skor rata-rata hitung pratindakan proses pembelajaran bermain drama siswa sebesar 7,96 (39.8%). Di akhir siklus II skor rata-rata hitung proses pembelajaran bermain drama siswa mengalami peningkatan yaitu 17,56 (87,8%).

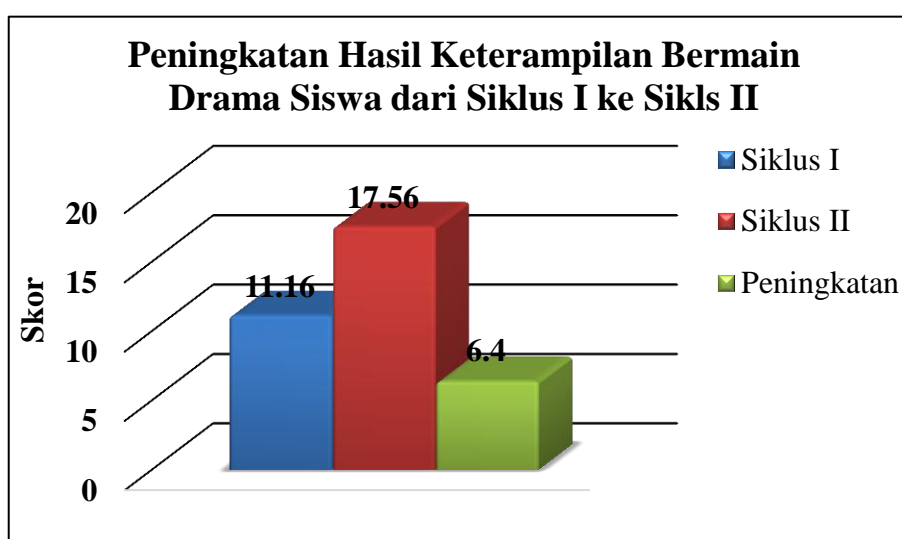
Jadi peningkatan proses pembelajaran siswa dalam bermain drama dari pratindakan hingga siklus II meningkat sebesar 9,6 (48%).

Dari tabel 19 hasil pengamatan menunjukkan pada siklus I pertemuan terakhir, rata-rata hitung proses pembelajaran siswa dalam bermain drama sebesar 11,16 (55,8%). Rata-rata hitung proses pembelajaran bermain drama siswa pada siklus II pertemuan terakhir sebesar 17,56 (87,8%). Terjadi peningkatan proses pembelajaran siswa dalam bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama dari siklus I ke siklus II sebesar 6,4 (32%). Berikut tabel peningkatan proses bermain drama siswa dari siklus I ke siklus II.

Tabel 20: Peningkatan Skor Rata-rata Siswa dari Siklus I ke Siklus II Proses Pembelajaran Bermain Drama

	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah Skor	279	439	160
Rata-rata Hitung	11,16	17,56	6,4
Persentase	55,8%	87,8%	32%

Apabila dibuat grafik, peningkatan proses pembelajaran siswa bermain drama dengan metode sosiodrama dari siklus I ke siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 19: Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa dari Siklus I ke siklus II

Data peningkatan rata-rata hasil pengamatan pertemuan pratindakan ke siklus II Pertemuan terakhir aspek-aspek dalam proses pembelajaran bermain drama siswa dapat dilihat dari tabel 21 di bawah ini.

Tabel 21: Peningkatan Skor Rata-rata Siswa dari Pratindakan ke Siklus II Aspek-aspek dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

No.	Aspek	Pratindakan	Siklus II	Peningkatan
1.	Keberanian	1,4	3,24	1,84
2.	Keaktifan	1,48	3,32	1,84
3.	Konsentrasi	1,48	3,36	1,88
4.	Antusias	1,6	3,64	2,04
5.	Situasi Pembelajaran	2	4	2
Jumlah Nilai		7,96	17,56	9,6

Skor rata-rata aspek keberanian pada pratindakan sebesar 1,4. Pada siklus II pertemuan terakhir meningkat menjadi 3,24. Jadi, peningkatan aspek keberanian pada proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan hingga siklus II sebesar 1,84. Skor rata-rata aspek keaktifan pada pratindakan sebesar 1,48. Di siklus II pertemuan terakhir meningkat menjadi 3,32. Jadi, peningkatan aspek keaktifan pada proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan hingga siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,84.

Skor rata-rata aspek konsentrasi pada pratindakan sebesar 1,48. Pada siklus II pertemuan terakhir meningkat menjadi 3,36. Jadi, peningkatan aspek konsentrasi pada proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan hingga siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,88. Skor rata-rata aspek antusias pada pratindakan sebesar 1,6. Pada siklus II pertemuan terakhir meningkat

menjadi 3,64. Jadi, peningkatan aspek antusias pada proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan hingga siklus II pertemuan terakhir sebesar 2,04.

Skor rata-rata aspek situasi pembelajaran pada pratindakan sebesar 2. Di siklus II pertemuan terakhir meningkat menjadi 4. Jadi, peningkatan aspek situasi pembelajaran pada proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan hingga siklus II sebesar 2. Jumlah total hasil keseluruhan aspek-aspek dalam proses pembelajaran bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 7,96 (39,8%). Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 17,56 (87,8%). Jadi peningkatan jumlah keseluruhan aspek proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 38,36 (48%)

C. Pembahasan

1. Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama

Berdasarkan data informasi awal yang diperoleh dari tabel 6 (halaman 67) keterampilan siswa dalam apresiasi sastra khususnya bermain drama belum dilaksanakan secara maksimal. Hasil wawancara dengan guru, menunjukkan dalam kegiatan pembelajaran bermain drama, guru belum menemukan metode yang tepat untuk pembelajaran bermain drama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bermain drama siswa biasanya langsung disuruh bermain drama dengan menggunakan naskah dari guru atau mencari di internet tanpa menggunakan langkah-langkah tertentu. Akibatnya permainan drama siswa kurang memuaskan.

Dari tabel 7 (halaman 70) diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Skor rata-rata aspek bermain drama pada pratindakan belum mencapai 7,8 sehingga dapat dikatakan permainan drama siswa masih kurang. Skor rata-rata aspek ekspresi sebesar 3,28. Skor rata-rata aspek penghayatan sebesar 3,32. Skor rata-rata aspek gerak sebesar 3,12. Skor rata-rata aspek sikap sebesar 2,92. Skor rata-rata aspek intonasi sebesar 3. Skor rata-rata aspek artikulasi sebesar 3,2. Jumlah rata-rata hitung dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 18,84 (31,4%). Dari hasil pratindakan ini dapat dikatakan bahwa keterampilan drama siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul berkategori kurang, karena jumlah skor rata-rata masing-masing siswa pada pratindakan belum mencapai 46,8.

Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan proses selama pembelajaran bermain drama. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang sesuai dengan harapan ideal peneliti dan kolaborator. Sebagian besar siswa masih kurang berani dalam bermain drama, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa masih suka melamun atau berbicara dengan temannya, siswa kurang konsentrasi, dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran pun masih kurang.

Dari tabel 8 (halaman 77) tentang hasil pengamatan proses pembelajaran siswa dalam bermain drama pada pratindakan. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 7,96 (39,8%) hasil tersebut belum mencapai skor yang diinginkan yaitu 15,6 (78%), maka proses pembelajaran drama berkategori kurang. Rata-rata tiap aspek juga belum sampai

skor 3,12, maka dapat dikategorikan kurang. Rata-rata hitung untuk aspek keberanian pada pratindakan mencapai skor 1,4. Aspek keaktifan mencapai skor 1,48. Aspek konsentrasi mencapai skor 1,48. Aspek antusias mencapai skor 1,6 dan aspek situasi pembelajaran mencapai skor 2.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan praktik bermain drama di sekolah perlu dilakukan perbaikan-perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil guru adalah pengembangan variasi pembelajaran dan penggunaan metode atau cara dalam pembelajaran yang tepat agar apresiasi siswa terhadap sastra tumbuh dengan baik. Selain itu, kegiatan bermain drama di sekolah perlu dilakukan secara rutin, sehingga siswa mampu mengembangkan minat dan bakatnya serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri bagi para siswa tersebut. Melalui metode sosiodrama ini kualitas pembelajaran bermain drama pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Kretek Bantul dapat ditingkatkan.

Metode pembelajaran sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama menawarkan pembelajaran drama semakin menarik dan menyenangkan. Metode ini juga menambah wawasan siswa baik dalam menemukan karakter tokoh maupun memahami karakter orang lain. Selain mempunyai manfaat besar bagi siswa yang merasa kesulitan dalam bermain drama karena di dalam metode sosiodrama juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan masalah, kemudian bereksperimen dengan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah ketika terjadi lagi.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Bermain Drama dengan Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode sosiodrama telah diterapkan dalam dua siklus, yang memfokuskan pada bentuk kegiatan bermain drama. Untuk mencapai hasil yang maksimal, guru dituntut untuk selalu memperhatikan seluruh siswa dalam praktik bermain drama dengan metode sosiodrama. Mulai dari kegiatan pengembangan topik cerita, diskusi mengembangkan cerita, memilih peran, motivasi, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi, dan evaluasi, serta refleksi.

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa berupa lembar pengamatan. Penilaian hasil bermain drama meliputi 6 aspek, yaitu: (1) aspek ekspresi, (2) aspek penghayatan, (3) aspek gerak, (4) aspek sikap, (5) aspek intonasi, dan (6) aspek artikulasi. Penilaian proses selama pembelajaran meliputi 5 aspek, yaitu: (1) aspek keberanian siswa, (2) aspek keaktifan siswa, (3) aspek konsentrasi siswa, (4) aspek antusias siswa, (5) aspek situasi pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan perlakuan tindakan, yaitu penyiapan materi tentang metode sosiodrama. Pada siklus I ini siswa diberikan pengetahuan tentang metode sosiodrama. Siswa diperkenalkan tentang satu demi satu tahapan metode sosiodrama. Setelah siswa diberikan pengetahuan tentang metode sosiodrama, kemudian siswa dilatih menggunakan metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Permainan drama siswa pada siklus I ini mengalami peningkatan pada aspek penghayatan, ekspresi, sikap,

gerak, intonasi, dan artikulasi. Namun siswa masih kurang mampu melakukan spontanitas dialog dan mengimprovisasi gerakan dalam bermain drama. Berdasarkan hasil pelaksanaan dapat diketahui bahwa masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus II terutama dalam hal keaktifan siswa, serta memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan pada siswa.

Pelaksanaan siklus II lebih difokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II difokuskan pada cara untuk memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan pada siswa. Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan menggunakan metode sosiodrama dengan cara memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan keterampilan dalam pembelajaran bermain drama siklus II, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Keterampilan bermain drama siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan pada aspek keaktifan siswa dan cara memunculkan spontanitas dialog dan improvisasi gerakan dalam bermain drama. Siswa sudah dapat melakukan permainan drama dengan lebih baik dari pada permainan drama pada pertemuan sebelumnya.

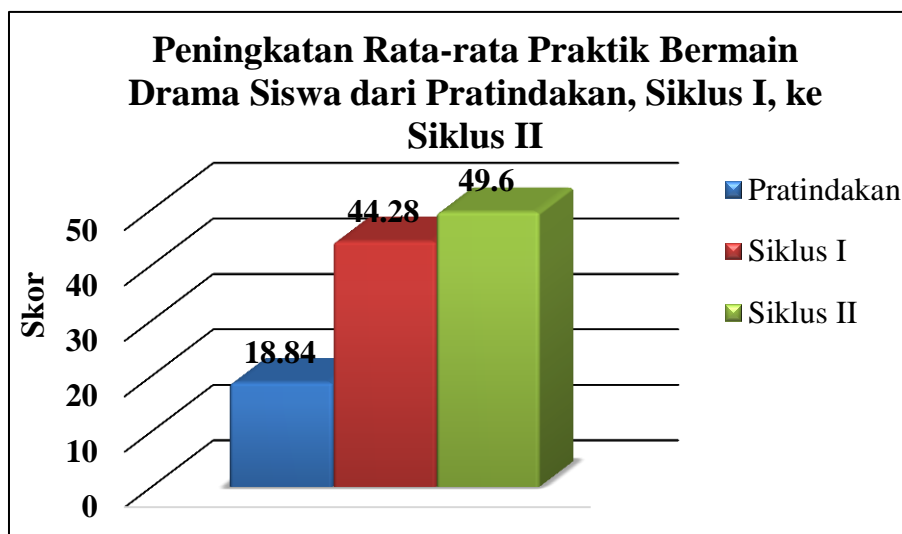
Pembelajaran bermain drama dengan metode sosiodrama ternyata mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa terlihat aktif dan antusias dengan pembelajaran tersebut. Pada kondisi awal saat pratindakan, siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Kondisi mulai lebih baik ketika pelaksanaan bermain drama dilakukan dengan metode sosiodrama. Kondisi paling kondusif adalah ketika pembelajaran masuk pada siklus II pertemuan terakhir. Permainan drama siswa menjadi lebih baik dari pertemuan yang sebelumnya. Hasil angket pascatindakan menunjukkan bahwa:

- a. Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi. Siswa yang menyatakan setuju dengan pendapat ini sejumlah 24%. Siswa menyatakan kurang setuju dengan pendapat ini 60%. Sedangkan 16% siswa menyatakan tidak setuju dengan pendapat ini.
- b. Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 44%. Siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini 32%. Sedangkan 24% siswa menyatakan kurang setuju dengan pendapat ini.
- c. Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 28% dan 72% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.
- d. Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 60% dan 40% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.
- e. Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru. Siswa yang menyatakan kurang setuju dengan pendapat ini sejumlah 52% dan 48% siswa menyatakan tidak setuju dengan pendapat ini.
- f. Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 20% dan 80% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.

- g. Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 72% dan 28% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.
- h. Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 20% dan 80% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.
- i. Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 68% dan 32% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.
- j. Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 92% dan 8% siswa menyatakan setuju dengan pendapat ini.

3. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Siswa dengan Metode Sosiodrama

Penilaian keterampilan siswa dilakukan dengan cara mengamati aspek-aspek yang telah ditentukan di awal ketika siswa sedang melakukan pembelajaran bermain drama. Penilaian keterampilan bermain drama dilakukan untuk mengukur keterampilan bermain drama siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Berikut ini grafik peningkatan keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II.



Gambar 20: **Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

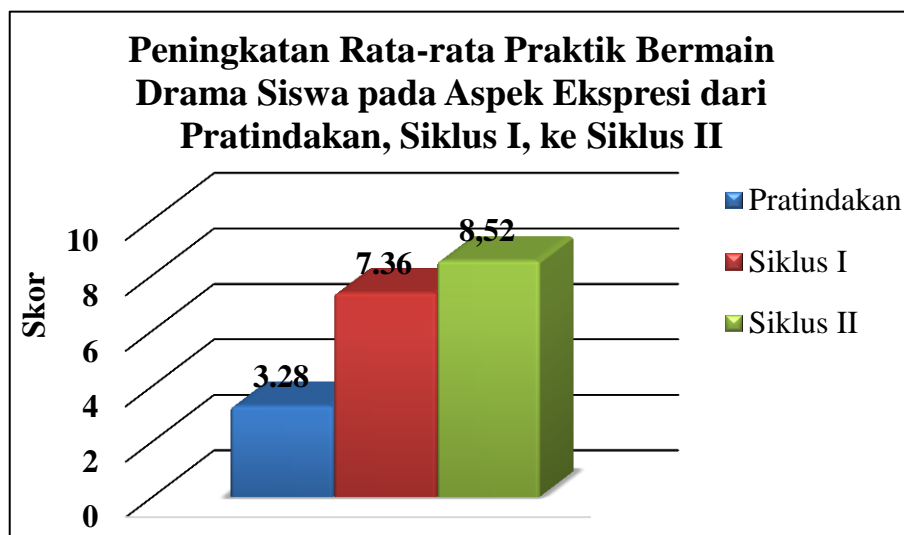
Berdasarkan gambar 20 terlihat peningkatan yang signifikan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Sebelum diberikan tindakan skor rata-rata siswa adalah 18,84 (31,4%), kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menjadi 44,28 (73,8%) dan ketika diberikan tindakan siklus II meningkat menjadi 49,6 (82,67%). Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan, siklus I, siklus II pertemuan terakhir adalah sebesar 30,76 (51,27%).

Berikut ini peningkatan keterampilan bermain drama dari pratindakan, siklus I sampai siklus II siswa dilihat dari masing-masing aspek.

a. Aspek Ekspresi

Ekspresi menjadi aspek penilaian yang diutamakan dalam bermain drama, karena ekspresi merupakan cerminan bahwa siswa mampu memahami watak tokoh yang diperankan. Oleh karenanya jika siswa kurang memahami watak tokoh, maka ekspresi yang muncul juga tidak akan sesuai dan kurang bisa

menguasai situasi. Berikut disajikan grafik peningkatan skor rata-rata aspek ekspresi karakter mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



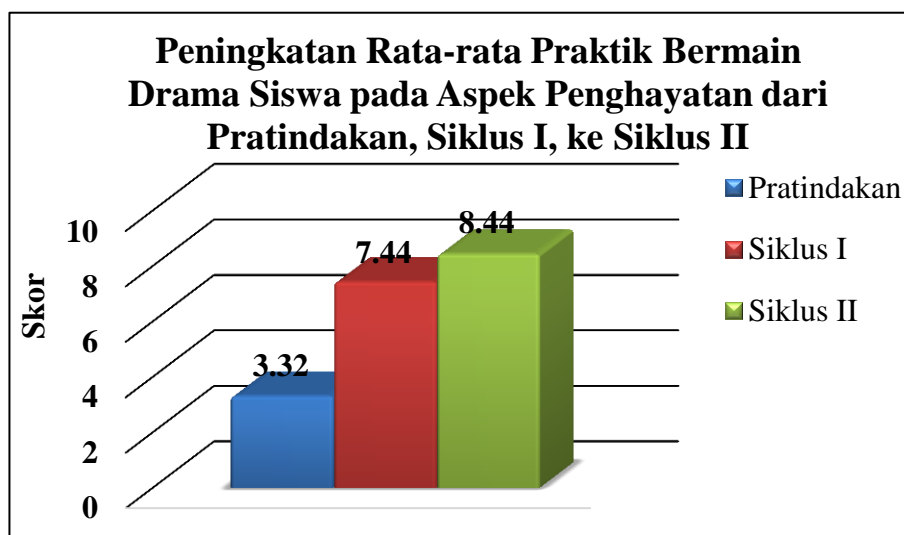
Gambar 21: Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Ekspresi dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II

Melalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah dapat memerankan watak tokoh dengan ekspresi yang baik dari pertemuan sebelumnya. Siswa sudah bisa berekspresi seperti orang marah, cerewet, jahat, dan lain sebagainya sesuai dengan perannya masing-masing. Pada pratindakan mencapai skor 3,28 hal ini dikarenakan siswa belum memahami benar tentang watak dari tokoh yang mereka perankan, sehingga ekspresi mereka tidak sesuai. Selain itu, pandangan siswa juga masih terpaku pada teks, belum menyebar ke seluruh ruangan serta belum dapat menguasai situasi. Setelah diberi tindakan pada siklus I, peningkatan siswa dalam aspek ekspresi hanya mengalami peningkatan sebesar 4,08 yakni menjadi 7,36 yang artinya siswa belum benar-benar mampu untuk berekspresi sesuai watak tokoh yang diperankan. Pada siklus II siswa diberikan pelatihan yang mampu meningkatkan keterampilan mereka untuk lebih

memahami karakter yang akan mereka perankan, dan akhirnya mengalami peningkatan menjadi skor meningkat menjadi 8.52. Jadi aspek ekspresi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,24 dan aspek ekspresi termasuk dalam kategori baik.

b. Aspek Penghayatan

Aspek ini diibaratkan bangunan sebagai tiang-tiang penyangga. Sebagai apapun keterampilan yang membuat seorang aktor dapat memukau penonton, tanpa penghayatan, semua itu tidak akan dapat berjalan. Dalam metode sosiodrama tidak diajarkan bagaimana cara menghayati watak tokoh, tetapi siswa diajak untuk menghayati sendiri perannya sesuai dengan apa yang mereka rasakan. Berikut disajikan grafik peningkatan aspek penghayatan dalam bermain drama mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



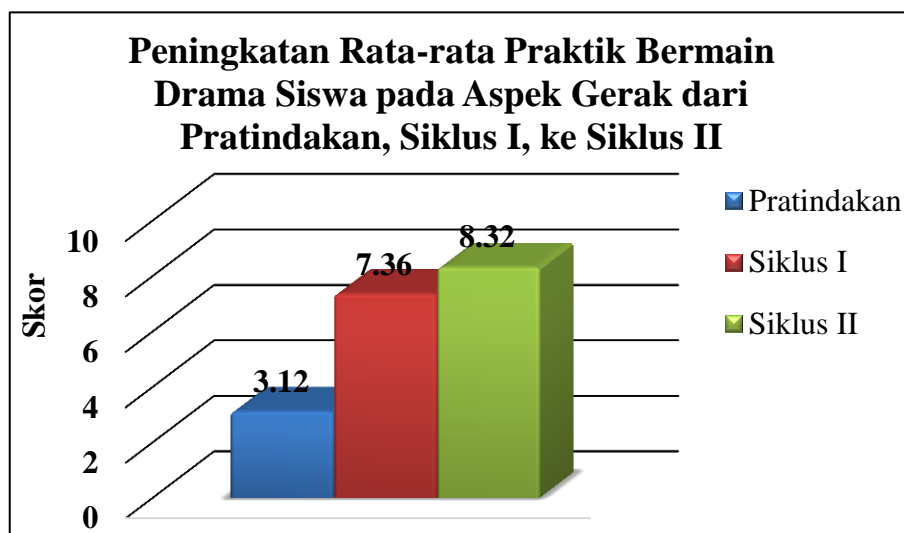
Gambar 22: **Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Penghayatan dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

Melalui grafik di atas, dapat diketahui bahwa siswa sudah bisa menghayati peran dengan baik dan sesuai dengan cerita serta deskripsi watak tokoh yang

diberikan oleh guru dari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pada pratindakan aspek penghayatan memperoleh skor rata-rata 3,32, dalam pertemuan ini siswa masih banyak siswa yang tidak mampu menghayati perannya dan masih terpengaruh dengan penonton/pengamat. Setelah diberikan pelatihan oleh guru, pada siklus I skor meningkat menjadi 7,44, namun rata-rata skor yang diperoleh tersebut belum bisa dikatakan baik. Pada siklus II siswa sudah mampu menghayati peran masing-masing sebagai tokoh dalam cerita, semua energi dan keterampilan ditampilkan siswa sebagaimana mestinya, tidak lemah dan tidak berlebihan sehingga pada siklus II skor meningkat menjadi 8,44. Jadi aspek penghayatan mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,12 dan aspek penghayatan termasuk dalam kategori baik.

c. Aspek Gerak

Berikut disajikan grafik peningkatan aspek gerak dalam bermain drama mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



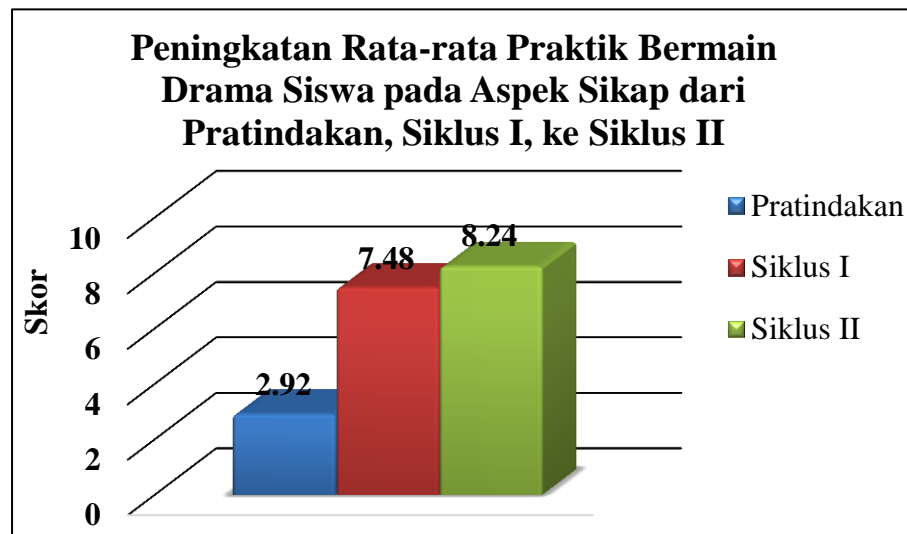
Gambar 23: Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Gerak dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II

Pada awalnya aspek gerak ini merupakan aspek yang sulit bagi siswa. Banyak siswa yang merasa kesulitan menguasai aspek ini. Namun, terjadi peningkatan saat siswa bermain drama dari pratindakan sampai siklus II. Melalui grafik tersebut, skor rata-rata siswa pada aspek gerak pada pratindakan sebesar 3,12, siswa masih ragu-ragu dalam melakukan gerakan dan masih sering menutupi teman yang lain. Pada siklus I skor rata-rata siswa dalam aspek gerak meningkat menjadi 7,36, Siswa sudah tidak ragu-ragu dalam melakukan gerakan, namun ada gerakan yang berlebihan dan kurang sesuai dengan watak tokoh. Kemunculan pertama masing-masing siswa juga sudah terlihat mantap, siswa juga sudah mampu memposisikan diri (*blocking*) dengan baik.

Pada siklus II skor rata-rata siswa pada aspek gerak meningkat menjadi 8,32. Siswa sudah mampu melakukan gerakan yang sesuai dengan watak tokoh bahkan melakukan beberapa improvisasi gerakan. Gerakan yang dilakukan tidak berlebihan, sehingga aspek gerak mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,2 dan aspek gerak termasuk dalam kategori baik.

d. Aspek Sikap

Siswa sudah bisa bersikap sesuai dengan gambaran watak tokoh dan cerita yang diberikan. Aspek sikap dari pratindakan sampai ke siklus II mengalami peningkatan. Berikut disajikan grafik peningkatan aspek gerak dalam bermain drama mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



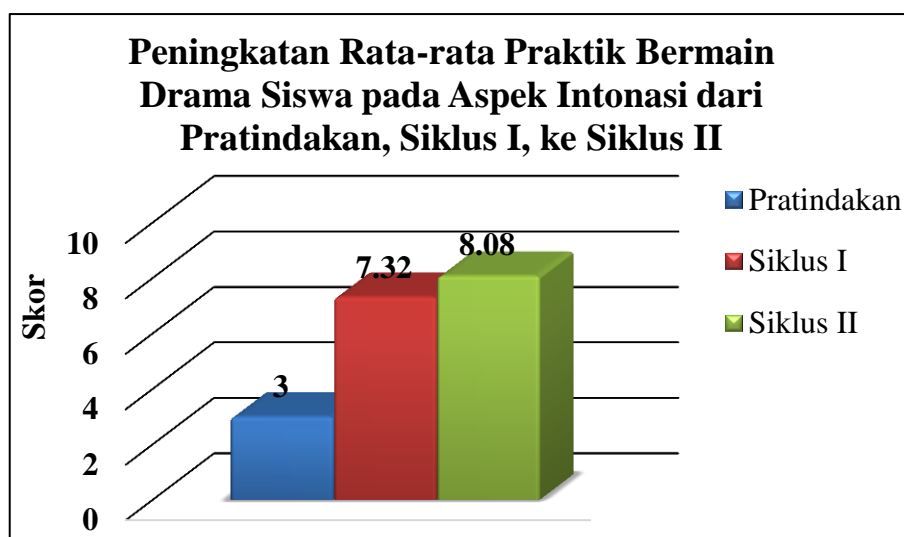
Gambar 24: Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Sikap dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II

Melalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa siswa sudah mampu menyesuaikan sikap mereka sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya. Misalnya sikap dari tokoh ibu, guru, dan anak sekolah diperankan dengan menyesuaikan pada perkiraan sifat dan usia tokoh. Hal itu mampu dilakukan siswa dengan baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Skor rata-rata siswa pada aspek sikap pada pratindakan sebesar 2,92, siswa masih tidak dapat membedakan antara sikap sebagai anak sekolah usia remaja dengan sikap sebagai orang tua dengan usia tua. Pada siklus I aspek sikap mengalami peningkatan sebesar 7,48, dalam hal ini siswa sudah mampu membedakan masing-masing sikap sesuai dengan watak tokoh yang diperankan, namun siswa masih namun siswa masih kurang mampu dalam hal menyesuaikan sikap dengan karakter masing-masing tokoh yang mereka perankan. Pada siklus II skor rata-rata aspek sikap meningkat menjadi 8,24. Jadi aspek sikap mengalami peningkatan skor rata-

rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,32 dan aspek sikap termasuk dalam kategori baik.

e. Aspek Intonasi

Siswa sudah bisa berdialog dengan intonasi yang baik. Intonasi siswa sudah tidak monoton ketika siklus II, sehingga terjadi peningkatan dalam aspek intonasi dari pratindakan sampai siklus II. Berikut disajikan grafik peningkatan aspek gerak dalam bermain drama mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



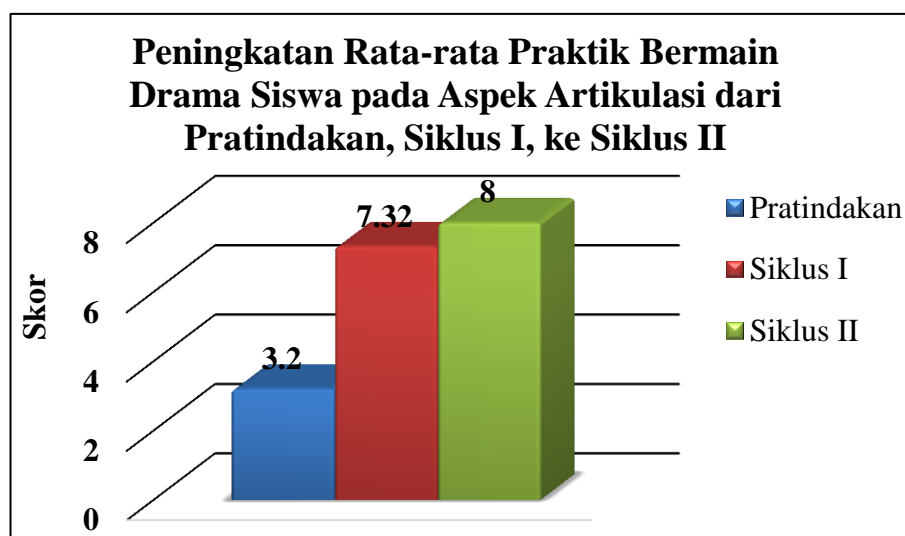
Gambar 25: Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Intonasi dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II

Malalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa aspek intonasi mengalami peningkatan. Siswa sudah mampu mengatur jeda dengan tepat, intonasi bervariasi sesuai watak tokoh, dan pembicaraan lancar tidak terputus-putus. Pada pratindakan aspek intonasi memperoleh skor rata-rata 3, vokal siswa masih semata-mata sendiri, siswa membaca naskah drama bukan memerankan naskah drama. Pada siklus I rata-rata skor aspek intonasi mengalami peningkatan menjadi 7,32. Siswa sudah dapat mengatur jeda dengan tepat dan berbicara dengan lancar

tidak terputus-putus, namun, siswa kurang dapat mengatur intonasi sesuai watak tokoh. Pada siklus II skor rata-rata aspek intonasi siswa meningkat menjadi 8,08. pada pertemuan ini siswa sudah mampu mengatur jeda, membuat intonasi yang bervariasi sesuai dengan watak tokoh yang diperankan, serta berbicara lancar dan tidak terputus-putus. Jadi aspek intonasi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 5,08 dan aspek intonasi termasuk dalam kategori baik.

f. Aspek Artikulasi

Pada aspek Artikulasi, tidak hanya dituntut untuk bersuara keras saja, namun juga jelas dan dapat dimengerti. Artikulasi siswa sudah keras, jelas, dan dapat dimengerti pada saat melakukan praktik bermain drama siklus II pertemuan terakhir. Berikut disajikan grafik peningkatan aspek gerak dalam bermain drama mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



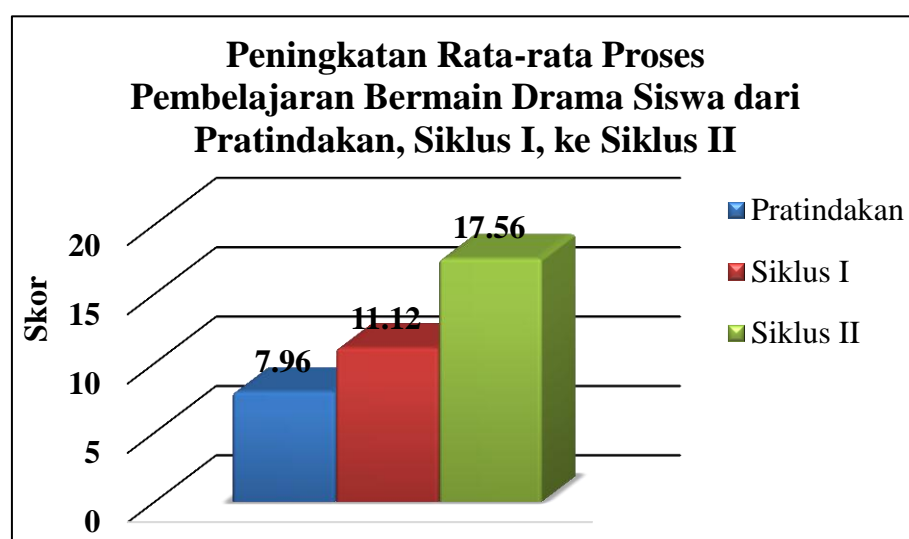
Gambar 26: **Peningkatan Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Aspek Artikulasi dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

Malalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa pada pratindakan aspek intonasi memperoleh skor rata-rata 3,2. Pengucapan siswa sudah keras namun karena penonton yang bising jadi suara tidak begitu jelas. Artikulasi siswa dapat dimengerti karena siswa membaca naskah drama bukan memerankan naskah drama, sehingga penilaian dalam aspek ini tergolong rendah. Pada siklus I rata-rata skor pada aspek artikulasi meningkat menjadi 7,32, siswa sudah mulai dapat mengatur pengucapan, bukan hanya keras saja namun juga menyesuaikan dengan watak tokoh yang diperankan. Artikulasi siswa juga sudah jelas dan dapat dimengerti. Penonton juga sudah terkondisikan dengan baik, karena mereka mengamati dan menilai penampilan kelompok yang sedang praktik bermain drama. Pada siklus I ini siswa masih kurang dapat memunculkan spontanitas dan mengimprovisasi ketika terjadi salah ucap. Pada siklus II rata-rata skor pada aspek artikulasi meningkat lagi menjadi 8. Siswa sudah mampu menguasai aspek artikulasi dengan baik. Jadi aspek intonasi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 4,8 dan aspek artikulasi termasuk dalam kategori baik.

Peningkatan skor rata-rata bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 30,76, ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain drama sudah termasuk dalam kategori baik. Hal ini berarti bahwa implementasi tindakan dengan menggunakan metode sosiodrama pada siklus I dan siklus II membawa dampak yang positif terhadap pembelajaran bermain drama. Selain mampu meningkatkan keterampilan bermain drama siswa, penerapan

metode sosiodrama juga mampu memberikan kesenangan, keberanian, keaktifan, konsentrasi, dan antusias siswa dalam proses pembelajaran bermain drama.

Selain itu, dalam penelitian ini juga disajikan peningkatan proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II. Berikut ini grafik peningkatan keterampilan proses bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II.



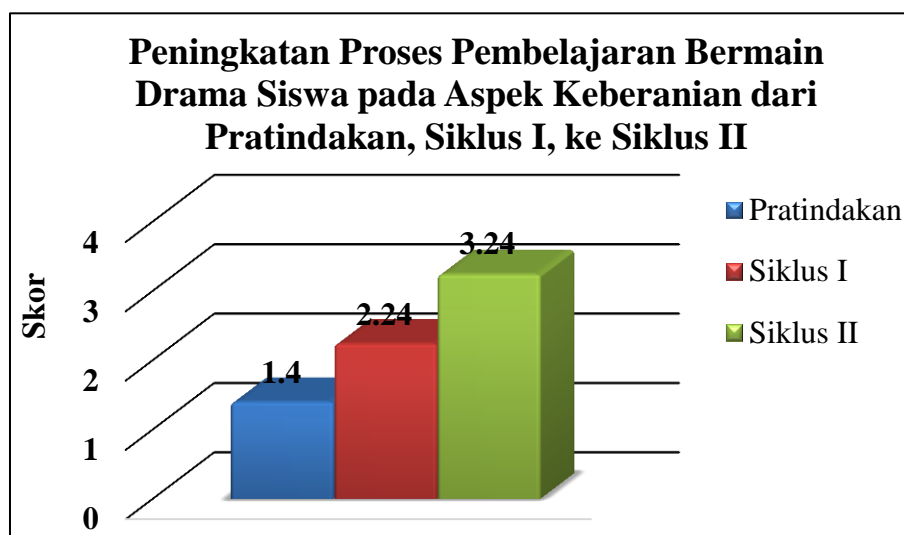
Gambar 27: **Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

Berdasarkan gambar 18, terlihat peningkatan yang signifikan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Sebelum diberikan tindakan skor rata-rata siswa dalam proses pembelajaran bermain drama adalah 7,96 (39,8%), kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 11,12 (55,6%), dan ketika diberi tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 17,56 (87,8%). Kenaikan skor rata-rata dari pratindakan hingga siklus II pertemuan terakhir adalah sebesar 9,6 (48%).

Berikut ini peningkatan proses pembelajaran bermain drama siswa dilihat dari masing-masing aspek.

a. Aspek Keberanian

Siswa sudah berani memainkan peran sesuai dengan deskripsi tokoh yang ada dalam cerita dari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Berikut disajikan grafik peningkatan skor rata-rata pada aspek keberanian dalam proses pembelajaran bermain drama.



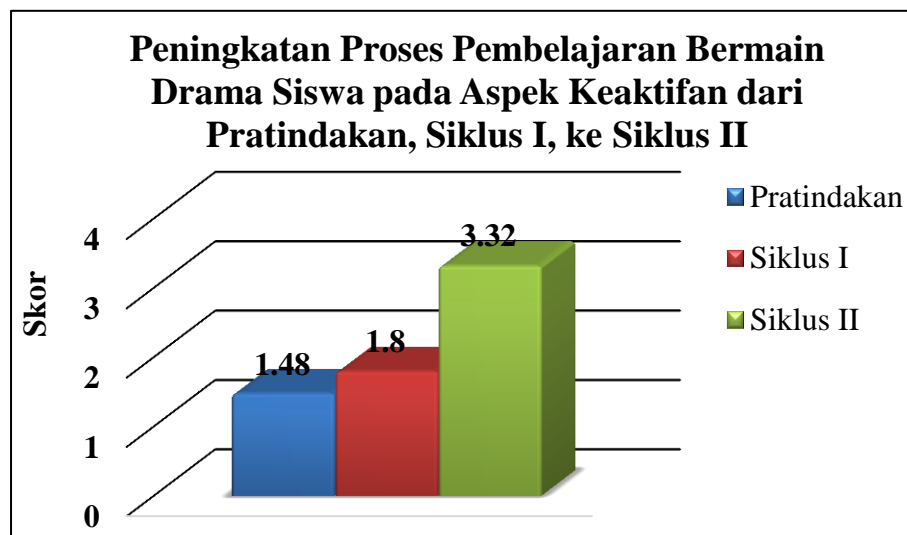
Gambar 28: **Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Keberanian dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

Melalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa siswa sudah berani memainkan peran yang ada pada naskah drama dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Pada pratindakan aspek keberanian memperoleh skor rata-rata 1,4, hal ini dikarenakan siswa tidak berani untuk mengajukan diri tampil di depan kelas. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 2,24, pada pertemuan ini siswa sudah berani untuk mengajukan diri tampil di depan kelas, namun hanya

sedikit siswa yang berani tampil. Pada siklus II rata-rata skor proses pembelajaran pada aspek keberanian meningkat menjadi 3,24. Jadi aspek keberanian mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,84.

b. Aspek Keaktifan

Siswa sudah aktif di dalam proses pembelajaran bermain drama dari pada pertemuan-pertemuan yang sebelumnya. Siswa tidak malu bertanya jika dia tidak mengerti atau mengalami kesulitan. Berikut disajikan grafik peningkatan skor rata-rata pada aspek keaktifan dalam proses pembelajaran bermain drama.



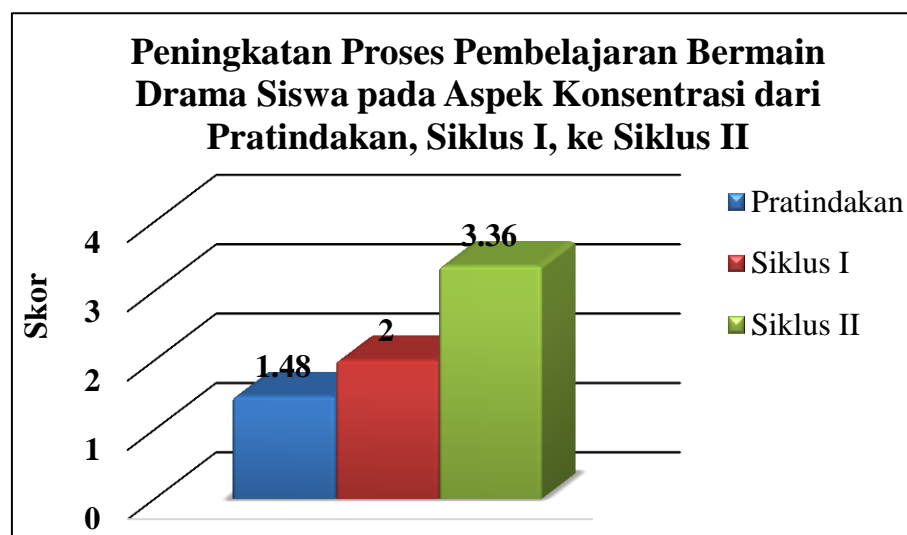
Gambar 29: **Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Keaktifan dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

Melalui grafik di atas, dapat diketahui bahwa siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran bermain drama dari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa tidak lagi malu untuk mengemukakan pendapat atau bertanya apabila mengalami kesulitan dan permasalahan terkait dengan bermain drama. Pada

pratindekan aspek keaktifan memperoleh skor 1,48, hal ini dikarenakan siswa masih malu-malu untuk mengajukan pertanyaan. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 1,8, siswa sudah berani ketika mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, namun jumlah dari siswa yang aktif masih sedikit. Pada siklus II rata-rata skor proses pembelajaran pada aspek keaktifan meningkat lagi menjadi 3,32. Jadi aspek keaktifan mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindekan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,84.

c. Aspek Konsentrasi

Siswa sudah mampu berkonsentrasi secara penuh di dalam proses pembelajaran bermain drama dari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa tidak berbicara sendiri atau berbicara dengan temannya yang dirasa tidak perlu selama proses pembelajaran bermain drama berlangsung. Berikut disajikan grafik peningkatan skor rata-rata pada aspek konsentrasi dalam proses pembelajaran bermain drama.

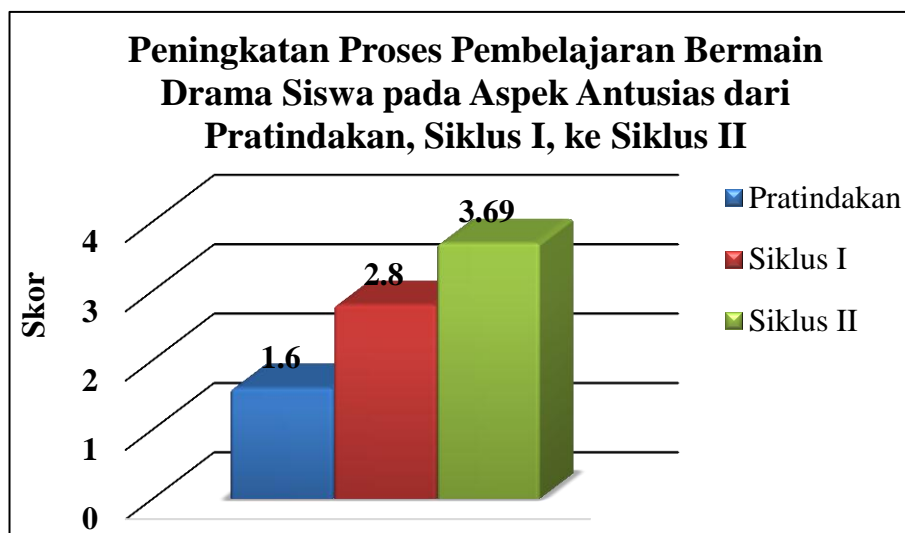


Gambar 30: **Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Konsentrasi dari Pratindekan, Siklus I, ke siklus II**

Melalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa siswa sudah mampu berkonsentrasi secara penuh di dalam pembelajaran bermain drama daripada pertemuan sebelumnya. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan, tidak sibuk beraktivitas sendiri. Pada pratindakan aspek konsentrasi memperoleh skor rata-rata 1,48, dalam hal ini masih banyak siswa yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Pada siklus I terdapat peningkatan sebesar 2, masih terdapat beberapa siswa yang sering melamun dan tidak berkonsentrasi ketika guru memberikan penjelasan. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali sebesar 3,36. Jadi aspek konsentrasi siswa mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,88.

d. Aspek Antusias

Berikut disajikan grafik peningkatan skor rata-rata aspek antusias dari pratindakan, siklus I, ke siklus II.

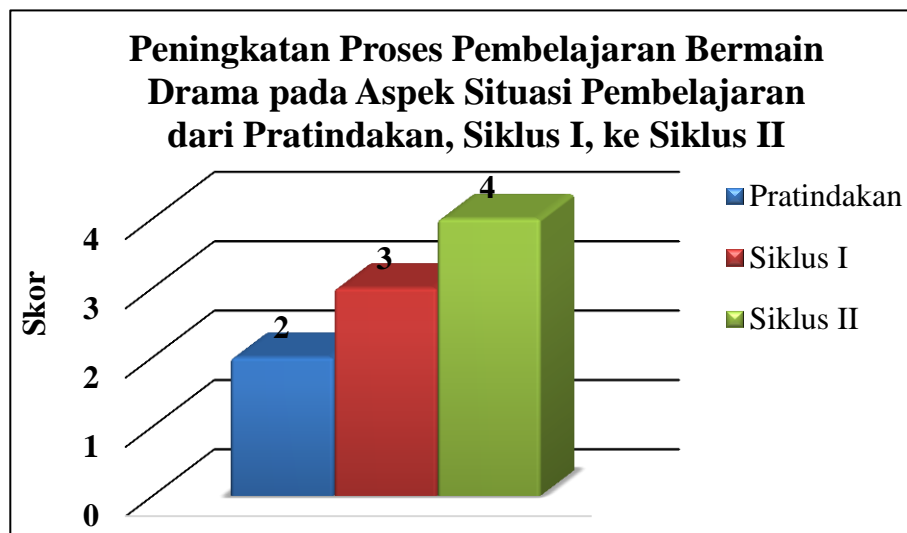


Gambar 31: **Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Antusias dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II**

Melalui grafik tersebut dapat diketahui bahwa siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran bermain drama daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat ingin sekali bisa bermain drama dengan baik. Pada pratindakan aspek antusias memperoleh skor rata-rata 1,6, dikarenakan hanya terdapat sedikit siswa yang antusias mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 2,08, dalam hal ini siswa mengaku lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena tidak membosankan. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 3,69. Jadi aspek antusias mengalami peningkatan skor dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 2,09.

e. Aspek Situasi Pembelajaran

Berikut disajikan grafik peningkatan skor rata-rata aspek antusias dari pratindakan, siklus I, ke siklus II.



Gambar 32: Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran Bermain Drama Siswa pada Aspek Situasi Pembelajaran dari Pratindakan, Siklus I, ke siklus II

Situasi pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Guru menjadi fasilitator selama pembelajaran bermain drama dan siswa bermain drama dengan penuh semangat. Pada pratindakan aspek situasi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 2, pada siklus I meningkat menjadi 3, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 4. Jadi aspek situasi pembelajaran mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 2.

Keberhasilan penerapan metode sosiodrama dalam proses pembelajaran bermain drama dapat dilihat dari pendapat siswa tentang metode sosiodrama melalui angket pascatindakan. Ada 80% siswa menyatakan senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran, 80% siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama ini dapat mempermudah siswa dalam bermain drama, 68% siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bermain drama, dan 92% siswa menyatakan bahwa metode sosiodrama bagus untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

d. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI-IPA 1 SMAN Negeri 1 Kretek Bantul melalui metode sosiodrama diakhiri pada siklus II. Hal ini didasarkan pada hasil diskusi peneliti dengan guru kolaborator melihat sudah adanya peningkatan baik dari segi proses maupun hasil. Selain itu, penelitian dihentikan karena keterbatasan jadwal penelitian yang hampir mendekati ujian nasional untuk kelas XII, sehingga semua siswa selain kelas termasuk kelas XI-IPA 1 diliburkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan dan pada pertemuan pascatindakan. Skor rata-rata praktik bermain drama pada pratindakan sebesar 18,84 (31,4%). Skor rata-rata praktik bermain drama pada siklus I sebesar 44,28 (73,8%). Skor rata-rata praktik bermain drama pada siklus II sebesar 49,6 (82,67%). Jadi skor rata-rata praktik bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II meningkat sebesar 30,76 (51,27%). Peningkatan skor ini menunjukkan implementasi tindakan pada siklus I dan siklus II mampu meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Penerapan metode sosiodrama juga mampu memberikan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran bermain drama. Siswa terlihat lebih berantusias dan lebih bersemangat ketika bermain drama. Sebelum implementasi tindakan, siswa masih belum berani berekspresi, kurang aktif, masih sering bergurau dengan siswa lain, dan siswa masih terlihat ragu untuk memainkan tokoh yang dibawakannya sehingga peran yang dimainkan kurang maksimal. Setelah implementasi tindakan, siswa menjadi lebih dapat berekspresi, lebih aktif, proses pembelajaran menjadi kondusif, dan siswa tidak ragu lagi dalam memerankan tokoh yang dibawakannya, bahkan siswa mampu improvisasi di dalam memerankan tokoh.

B. Implementasi Hasil Penelitian

Metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa memiliki potensi untuk dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam praktik bermain drama. Tanggapan siswa menunjukkan bahwa penerapan metode sosiodrama mampu memberikan motivasi di dalam pembelajaran bermain drama. Bagi guru, penelitian ini dapat dipakai sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, saran untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran apresiasi sastra, agar siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan bervariasi. Penggunaa metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain drama dapat menumbuhkan semangat belajar yang tinggi bagi siswa.
2. Untuk siswa, kemampuan bermain drama sudah baik yang telah dicapai harus tetap dipertahankan dan dikembangkan. Melalui metode sosiodrama didapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Siswa disarankan untuk menerapkan belajar berdiskusi dan evaluasi bersama untuk melatih siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoir dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baihaqi, Imam. 2010. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Kelas Teater di SMPN 4 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewojati, Cahyaningrung. 2012. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode & Teori Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Hamzah, A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV Rosda Bandung.
- Harymawan. RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Marno dan M. Idris. 2012. *Strategi Dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif Dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- N.K, Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Putra, Bintang Aksara. 2012. *Drama Teori Dan Pementasan*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Sanjaya, H. Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Semi, M. Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.

- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Syamsuddin dan Vizmaia S. Damayanti. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Djaya. 1997. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: PTK.
- Tim Penyusun Panduan Tugas Akhir. 2015. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Rosda.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SILABUS

SILABUS - 7

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Kretek

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI

Semester : 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
Berbicara 14. Mengungkap- kan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama	14.1 Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama	Teks drama • Penghayatan watak • Pengekspresikan dialog	Tatap Muka • Siswa membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan. • Siswa menghayati watak tokoh yang akan diperankan. • Siswa mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama. • Siswa mendiskusikan dialog para tokoh dalam pementasan drama.	• Menghayati watak tokoh yang akan diperankan • Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama • Menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama	Jenis Tagihan: • tugas individu • tugas kelompok Bentuk Instrumen: • performansi • format pengamatan	4x45'	Buku drama

LAMPIRAN 2

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Siklus I Pertemuan 1)

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Kretek
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : XI IPA-1/2
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama

B. Kompetensi Dasar

14.2 Mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

C. Indikator

1. Mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
2. Mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
3. Mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
2. Siswa mampu mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
3. Siswa mampu mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

E. Materi Pembelajaran

1. Bermain drama
2. Metode sosiodrama

F. Metode Pembelajaran

Metode Sosiodrama

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian mengabsen kelas. 2. Guru menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 	Ceramah	10'
2.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan materi tentang sosiodrama. 2. Guru menjelaskan cara bermain drama dengan metode sosiodrama. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Guru memberikan gambaran cerita dan deskripsi watak tokoh yang akan perankan oleh siswa dalam praktik bermain drama. 3. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan yang menarik. 4. Siswa juga berdiskusi untuk memilih peran yang sesuai dalam cerita (semua siswa dalam kelompok wajib mendapatkan peran). 5. Siswa mengadakan latihan dengan kelompoknya. 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami sebelum praktik bermain drama. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran bermain drama dengan sosiodrama 	Sosiodrama	70'
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi siswa. 2. Guru menjelaskan tugas yang akan dilakukan pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dan berdoa 	Refleksi	10'

H. Sumber Belajar

1. Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
2. Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajaran”*. Yogyakarta: PT. Hanindrita Graha Widya Yogyakarta
3. Teks Cerita

I. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk instrumen: Lembar Pengamatan dan Pedoman Penilaian

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	

		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6		
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4		
		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2		
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10		
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8		
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6		
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4		
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2		
	Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
			Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.			5-6		
Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.			3-4		
Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.			1-2		
Artikulasi		Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10		
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8		
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6		
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4		
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2		
Nilai akhir = $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (60)}} \times \text{skor ideal (100)}$			60		

Bantul, Maret 2016

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

Zukhriyanta, S.Pd.
NIP 19710215 200604 1 012

Zusma Nadya Izzati
NIM 12201241071

Lampiran 1 Materi

Perkataan “drama” berasal dari bahasa Yunani “Dromai” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action* (Waluyo, 2001: 2). Di kehidupan sekarang, drama mengandung arti yang lebih luas ditinjau apakah drama sebagai salah satu genre sastra atau drama sebagai sebuah kesenian yang mandiri. Teks drama merupakan salah satu genre sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan pementasan drama adalah salah satu kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekorasi dan panggung), seni kostum, seni rias, seni tari, dan lain sebagainya. Jika kita membicarakan pementasan drama, maka kita dapat mengarahkan ingatan pada wayang, ludruk, ketoprak, lenong, dan film.

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (Marno & Idris, 2012: 87).

Sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Kelebihan metode sosiodrama diantaranya adalah membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Siswa lebih mudah memahami masalah-masalah sosial karena mereka bermain peran sendiri. Bagi siswa yang berperan sebagai orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama. Akhirnya, siswa dapat dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena menghayati sendiri permasalahannya.

Aktng adalah suatu peragaan yang bertujuan untuk membangun suatu tokoh sehingga penonton dapat menikmatinya. Melihat betapa pentingnya aktng dalam sebuah drama, maka ada tiga sapek yang bisa dilakukan oleh aktor untuk menggambarkan apa yang telah ditentukan penulis lewat tubuh dan wataknya (Herymawan, 1993: 45), ketiga aspek yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Mimik

Menurut Harymawan (1993: 45) mimik yaitu pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening, merujuk pada pendapat tersebut, maka mimik dapat didefinisikan sebagai gerak-gerik wajah untuk berekspresi atau menunjukkan emosi yang dialami oleh tokoh. Selain mimik ekspresi dibutuhkan supaya pertunjukkan drama mampu berkesan dengan baik. Menurut Retnoningsih (2009: 130) ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dalam bermain peran, ekspresi menjadi salah satu aspek penting yang turut membangun kepercayaan penonton terhadap apa yang dilakukan seorang pemain.

2. Plastik

Menurut Harymawan (1993: 45), plastik yaitu cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Dari pendapat tersebut, maka dapat dimengerti bahwa aspek plastik ini berkaitan erat juga dengan aspek *movement* dan *business acting*. *Movement* adalah pertukaran tempat kedudukan pada pentas. Misalnya: datang dari pintu, melewati kursi menuju jendela. *Business acting* adalah kesibukan yang karakteristik, yang mempunyai ciri-ciri khas (Harymawan, 1993: 60). Contoh gerak-gerik *business acting* diantaranya gerakan menggigit jari, berpangku tangan, menyangga dagu, menggerakkan jari-jari tangan, merokok, menulis, dan sebagainya.

3. Diksi

Diksi merupakan cara penggunaan suara atau ucapan (Harymawan, 1993: 45). Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka dapat dipahami bahwa aspek diksi erat kaitannya dengan dialog dan intonasi. Menurut Harymawan (1993: 58), dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Sementara itu intonasi berarti ketepatan penyajian tinggi rendahnya nada (Retnoningsih, 2009: 188). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intonasi adalah nada suara, bisa juga diartikan sebagai dialog yang dilisankan tidak datar dan tidak monoton.

Sejalan dengan itu, Harymawan (1993: 50) menyatakan bahwa pergantian naik turun suara itulah yang menyebabkan keindahan bagi telinga. Itulah yang disebut dengan irama pada seni kata. Intonasi juga erat kaitannya dengan kekuatan (*power*) dalam berbicara. Misalnya ketika akan mengatakan sesuatu yang sifatnya rahasia ditengah kerumunan orang, maka bisa dilakukan dengan cara berbisik. Sementara itu, apabila ingin dengan seseorang yang jaraknya cukup jauh, bisa dilakukan dengan sedikit berteriak atau menambah kekuatan (*power*) suara kita.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Siklus I Pertemuan 2)

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Kretek
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : XI IPA-1/2
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

14.2 Mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

C. Indikator

1. Mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
2. Mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
3. Mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
2. Siswa mampu mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
3. Siswa mampu mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

E. Materi Pembelajaran

1. Bermain drama
2. Metode sosiodrama

F. Metode Pembelajaran

Metode Sosiodrama

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian mengabsen kelas. 2. Guru menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 	Ceramah	10'
2.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kembali cara bermain drama dengan metode sosiodrama. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berkumpul dengan kelompoknya. 2. Masing-masing kelompok menyiapkan properti yang ada untuk digunakan dalam praktik bermain drama. 3. Siswa secara berkelompok praktik bermain drama di depan kelas dengan sosiodrama. 4. Kelompok siswa yang belum/sudah tampil bertugas mengamati dan menilai permainan drama yang sedang berlangsung. 5. Ketika sosiodrama yang diperankan siswa mencapai situasi klimaks atau menemui jalan buntu, maka guru menghentikannya agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadakan diskusi umum yang berisi tentang pemecahan masalah sesuai cerita dalam bentuk tanya jawab, kritik, analisis, dan evaluasi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. 	Sosiodrama	70'
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi siswa. 2. Guru menjelaskan tugas yang akan dilakukan pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dan berdoa 	Refleksi	10'

H. Sumber Belajar

1. Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
2. Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajaran”*. Yogyakarta: PT. Hanindrita Graha Widya Yogyakarta
3. Teks Cerita

I. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk instrumen: Lembar Pengamatan dan Pedoman Penilaian

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	

		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6		
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4		
		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2		
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10		
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8		
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6		
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4		
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2		
	Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
			Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.			5-6		
Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.			3-4		
Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.			1-2		
Artikulasi		Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10		
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8		
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6		
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4		
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2		
Nilai akhir = $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (60)}} \times \frac{\text{skor ideal}}{(100)} =$			60		

Bantul, Maret 2016

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

Zukhriyanta, S.Pd.
NIP 19710215 200604 1 012

Zusma Nadya Izzati
NIM 12201241071

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Siklus II Pertemuan 1)

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Kretek
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : XI IPA-1/2
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama

B. Kompetensi Dasar

14.2 Mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

C. Indikator

1. Mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
2. Mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
3. Mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
2. Siswa mampu mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
3. Siswa mampu mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

E. Materi Pembelajaran

1. Bermain drama
2. Metode sosiodrama

F. Metode Pembelajaran

Metode Sosiodrama

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian mengabsen kelas. 2. Guru menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 	Ceramah	10'
2.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan materi tentang sosiodrama. 2. Guru menjelaskan cara bermain drama dengan metode sosiodrama. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Guru memberikan gambaran cerita dan deskripsi watak tokoh yang akan perankan oleh siswa dalam praktik bermain drama. 3. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan yang menarik. 4. Siswa juga berdiskusi untuk memilih peran yang sesuai dalam cerita (semua siswa dalam kelompok wajib mendapatkan peran). 5. Siswa mengadakan latihan dengan kelompoknya. 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami sebelum praktik bermain drama. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran bermain drama dengan sosiodrama 	Sosiodrama	70'
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi siswa. 2. Guru menjelaskan tugas yang akan dilakukan pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dan berdoa. 	Refleksi	10'

H. Sumber Belajar

1. Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
2. Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajaran”*. Yogyakarta: PT. Hanindrita Graha Widya Yogyakarta
3. Teks Cerita

I. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk instrumen: Lembar Pengamatan dan Pedoman Penilaian

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	

		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6		
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4		
		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2		
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10		
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh –menjiwai watak tokoh.	7-8		
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6		
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4		
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2		
	Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
			Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.			5-6		
Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.			3-4		
Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.			1-2		
Artikulasi		Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10		
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8		
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6		
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4		
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2		
Nilai akhir = $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (60)}} \times \frac{\text{skor ideal}}{(100)} =$			60		

Bantul, Maret 2016

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

Zukhriyanta, S.Pd.
NIP 19710215 200604 1 012

Zusma Nadya Izzati
NIM 12201241071

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Siklus II Pertemuan 2)

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Kretek
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : XI IPA-1/2
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

14.2 Mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

C. Indikator

1. Mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
2. Mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
3. Mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengungkapkan gerak-gerik (gerak dan sikap) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
2. Siswa mampu mengungkapkan mimik (ekspresi dan penghayatan) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama
3. Siswa mampu mengungkapkan diksi (intonasi dan artikulasi) sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama

E. Materi Pembelajaran

1. Bermain drama
2. Metode sosiodrama

F. Metode Pembelajaran

Metode Sosiodrama

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian mengabsen kelas. 2. Guru menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 	Ceramah	10'
2.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kembali cara bermain drama dengan metode sosiodrama. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berkumpul dengan kelompoknya. 2. Masing-masing kelompok menyiapkan properti yang ada untuk digunakan dalam praktik bermain drama. 3. Siswa secara berkelompok praktik bermain drama di depan kelas dengan sosiodrama. 4. Kelompok siswa yang belum/sudah tampil bertugas mengamati dan menilai permainan drama yang sedang berlangsung. 5. Ketika sosiodrama yang diperankan siswa mencapai situasi klimaks atau menemui jalan buntu, maka guru menghentikannya agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadakan diskusi umum yang berisi tentang pemecahan masalah sesuai cerita dalam bentuk tanya jawab, kritik, analisis, dan evaluasi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. 	Sosiodrama	70'
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi siswa. 2. Guru menjelaskan tugas yang akan dilakukan pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dan berdoa 	Refleksi	10'

H. Sumber Belajar

1. Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
2. Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajaran”*. Yogyakarta: PT. Hanindrita Graha Widya Yogyakarta
3. Teks Cerita

I. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk instrumen: Lembar Pengamatan dan Pedoman Penilaian

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	

		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6		
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4		
		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2		
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10		
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8		
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6		
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4		
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2		
	Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
			Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.			5-6		
Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.			3-4		
Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.			1-2		
Artikulasi		Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10		
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8		
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6		
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4		
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2		
Nilai akhir = $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (60)}} \times \text{skor ideal (100)} =$			60		

Bantul, April 2016

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti

Zukhriyanta, S.Pd.
NIP 19710215 200604 1 012

Zusma Nadya Izzati
NIM 12201241071

LAMPIRAN 3
FORMAT ANGKET
PRATINDAKAN

Angket Pratindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra dari pada pembelajaran bahasa.				
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.				
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.				
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.				
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.				
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.				
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.				
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.				
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.				
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.				

LAMPIRAN 4
HASIL ANGKET
PRATINDAKAN

Angket Pratindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa : Aisyah Yuliani /02

Hari/Tanggal : Senin, 22 Februari 2016

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra dari pada pembelajaran bahasa.			✓	
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.		✓		
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.				✓
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.			✓	
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.				✓
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.				✓
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.		✓		
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.			✓	
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.		✓		
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.		✓		

Angket Pratindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa : Teri Indryanti

Hari/Tanggal : Senin, 22 februari 2016

Petunjuk pengisian:

- Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya..
- Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Ops			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra dari pada pembelajaran bahasa.				✓
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.			✓	
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.				✓
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.				✓
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.			✓	
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.				✓
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.			✓	
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.				✓
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.			✓	
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.			✓	

Angket Pratindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa : WAHYU WIJAYANTO

Hari/Tanggal : SENIN, 22 FEBRUARI 2016

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra dari pada pembelajaran bahasa.			✓	
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.			✓	
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.			✓	
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.			✓	
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.				✓
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.			✓	
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.		✓		
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.			✓	
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.		✓		
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.			✓	

LAMPIRAN 5
FORMAT ANGKET
PASCATINDAKAN

Angket Pascatindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Pengisian angket dibawah ini tidak akan mempengaruhi nilai anda. Isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda.

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.				
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.				
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.				
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.				
5.	Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.				
6.	Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama.				
7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.				
8.	Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama.				
9.	Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.				
10.	Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.				

LAMPIRAN 6
HASIL ANGKET
PASCATINDAKAN

Angket Pascatindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa : Elysa Luraszati

Hari/Tanggal : Senin / 11 April 2016

Pengisian angket dibawah ini tidak akan mempengaruhi nilai anda. Isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda.

Petunjuk pengisian:

- Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.				✓
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.			✓	
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.		✓		
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.	✓			
5.	Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.				✓
6.	Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama.		✓		
7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.	✓			
8.	Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama.	✓			
9.	Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.	✓			
10.	Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.		✓		

Angket Pascatindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa : EKA MEILANA PUTRI

Hari/Tanggal : Senin / 11 April 2016

Pengisian angket dibawah ini tidak akan mempengaruhi nilai anda. Isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda.

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.			✓	
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.	✓			
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.		✓		
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.	✓			
5.	Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.			✓	
6.	Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama.		✓		
7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.	✓			
8.	Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama.		✓		
9.	Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.	✓			
10.	Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.	✓			

Angket Pascatindakan Penelitian di SMA Negeri 1 Kretek Bantul

Nama Siswa : Ardiyatma Putra /04

Hari/Tanggal : Senin 11 april 2016

Pengisian angket dibawah ini tidak akan mempengaruhi nilai anda. Isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda.

Petunjuk pengisian:

- Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.
- Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.		✓		
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.		✓		
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.		✓		
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.		✓		
5.	Saya sudah mengetahui metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.			✓	
6.	Saya senang dengan penerapan metode sosiodrama dalam kegiatan bermain drama.		✓		
7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.		✓		
8.	Penerapan metode sosiodrama ini memudahkan saya dalam bermain drama.		✓		
9.	Melalui penerapan metode sosiodrama ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.		✓		
10.	Penerapan metode pembelajaran sosiodrama ini sangat baik dilakukan di sekolah.		✓		

LAMPIRAN 7
FORMAT PENILAIAN
BERMAIN DRMA

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa :

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh - kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
Nilai akhir = $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (60)}} \times \frac{\text{skor ideal}}{(100)} =$			60	

LAMPIRAN 8
LEMBAR PENILAIAN
KETERAMPILAN BERMAIN DRMA
PRATINDAKAN

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 10

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 februari 2016

Pertemuan : Perindakan

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	4
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	4
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	4

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	3
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	4
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	4
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
	Nilai akhir = $\frac{23}{60} \times 100 = 38,33$			60

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 16

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 februari 2016

Pertemuan : Pratinjauan

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	3
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	4
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	3

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
Sikap		Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	3
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	3
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	3
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
Nilai akhir = $\frac{19}{60} \times 100 = 31,67$			60	19

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 17

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Februari 2016

Pertemuan : Pratinjauan

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	2
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	2
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	3

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	3
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	2
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	3
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
Nilai akhir = $\frac{15}{60} \times 100 = 25$			60	15

LAMPIRAN 9
LEMBAR PENILAIAN
KETERAMPILAN BERMAIN DRMA
SIKLUS I

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 6

Hari/Tanggal : Senin, 27 Maret 2016

Pertemuan : 2 (siklus I)

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	8
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	8
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	8
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	8
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	8
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	8
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
	Nilai akhir = $\frac{48}{60} \times 100 = 80$			60

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 3

Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016

Pertemuan : 2 (siklus I)

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	6
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	6
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	7
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	7
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	7
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	6
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
	Nilai akhir = $\frac{39}{60} \times 100 = 65$			60

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 25
 Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016
 Pertemuan : 2 (siklus I)

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	7
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	8
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	7
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

Diksi	Sikap	Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
		Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	8
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	7
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	7
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
	Nilai akhir = $\frac{44}{60} \times 100 = 73,33$		60	44

LAMPIRAN 10
LEMBAR PENILAIAN
KETERAMPILAN BERMAIN DRMA
SIKLUS II

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 7

Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016

Pertemuan : 2 (siklus II)

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	9
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	9
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	9
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	9
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	9
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	8
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
Nilai akhir = $\frac{53}{60} \times 100 = 88,33$			60	53

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 4
 Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016
 Pertemuan : 2 (siswa II)

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	9
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	9
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	8
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	8
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	8
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	8
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
	Nilai akhir = $\frac{50}{60} \times 100 = 83,33$			60

**Format Penilaian Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA
Negeri 1 Kretek Bantul**

Nama siswa : 23
 Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016
 Pertemuan : 2 (siklus II)

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
Mimik	Ekspresi	Sangat baik: sangat sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – menguasai situasi.	9-10	
		Baik: sesuai dengan watak tokoh – pandangan menyebar ke seluruh ruangan – kurang dapat menguasai situasi.	7-8	8
		Cukup: cukup sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	5-6	
		Kurang: kurang sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – kurang dapat menguasai situasi.	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai dengan watak tokoh – pandangan terpaku pada satu arah – tidak dapat menguasai situasi.	1-2	
	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	9-10	
		Baik: menghayati watak tokoh – sesuai dengan alur cerita.	7-8	8
		Cukup: cukup menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita.	5-6	
		Kurang: kurang menghayati watak tokoh – kurang sesuai dengan alur cerita	3-4	
		Sangat kurang: tidak sesuai watak tokoh – tidak sesuai dengan alur cerita.	1-2	
Plastik	Gerak	Sangat baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>) dengan baik.	9-10	
		Baik: kemunculan pertama terlihat mantap – gerakan bersifat alami – kurang begitu dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	7-8	8
		Cukup: kemunculan pertama terlihat sedikit ragu-ragu – gerakan bersifat alami – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	5-6	
		Kurang: kemunculan pertama terlihat ragu-ragu – gerakan terlihat kaku – kurang dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>).	3-4	

		Sangat kurang: kemunculan pertama terlihat gugup – gerakan terlihat canggung – tidak dapat memposisikan diri (<i>blocking</i>)	1-2	
	Sikap	Sangat baik: sikap sangat sesuai dengan watak tokoh – sangat menjiwai watak tokoh.	9-10	
		Baik: sikap sesuai dengan watak tokoh – menjiwai watak tokoh.	7-8	8
		Cukup: sikap cukup sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	5-6	
		Kurang: sikap kurang sesuai dengan watak tokoh – kurang menjiwai watak tokoh.	3-4	
		Sangat kurang: sikap tidak sesuai dengan watak tokoh – tidak menjiwai watak tokoh.	1-2	
Diksi	Intonasi	Sangat baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.	9-10	
		Baik: dapat mengatur jeda dengan tepat – intonasi bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.	7-8	8
		Cukup: dapat mengatur jeda – intonasi cukup bervariasi sesuai watak tokoh – pembicaraan kurang lancar dan tidak terbata-bata.	5-6	
		Kurang: kurang dapat mengatur jeda – intonasi monoton – pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.	3-4	
		Sangat kurang: sama sekali tidak dapat mengatur jeda – berbicara seolah membaca dan tidak jelas.	1-2	
	Artikulasi	Sangat baik: pengucapan keras – terdengar jelas – dapat dimengerti.	9-10	
		Baik: pengucapan keras – terdengar cukup jelas – dapat dimengerti.	7-8	7
		Cukup: pengucapan cukup keras – terdengar jelas – kurang dapat dimengerti.	5-6	
		Kurang: pengucapan pelan – terdengar tidak begitu jelas – tidak dapat dimengerti.	3-4	
		Sangat kurang: pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti.	1-2	
	Nilai akhir = $\frac{47}{60} \times 100 = 78,33$			60

LAMPIRAN 11
FORMAT PENGAMATAN PROSES
KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa :

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif dalam proses pembelajaran serta praktik bermain drama.	4	
		Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta praktik bermain drama.	3	
		Siswa cukup aktif dalam proses pembelajaran serta praktik bermain drama.	2	
		Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran serta praktik bermain drama.	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (20)}} \times \text{skor ideal (100)}$			20	

LAMPIRAN 12
LEMBAR PENGAMATAN PROSES
KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
PRATINDAKAN

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 3

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Februari 2016

Pertemuan : Pratindekan

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	2
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	2
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	2
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	2
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	2
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{10}{20} \times 100 = 50$			20	10

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 20
 Hari/Tanggal : Sabtu, 27 februari 2016
 Pertemuan : Pratindekan

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	1
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	1
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	1
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	1
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	2
Nilai akhir = $\frac{6}{20} \times 100 = 30$			20	6

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 4
 Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Februari 2016
 Pertemuan : Pratindukan

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	1
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	2
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	1
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	2
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	2
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{8}{20} \times 100 = 40$			20	8

LAMPIRAN 13
LEMBAR PENGAMATAN PROSES
KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
SIKLUS I

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 2

Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016

Pertemuan : Siklus 1

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	2
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	2
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	2
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	2
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	3
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{11}{20} \times 100 = 55$			20	11

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 15

Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016

Pertemuan : Siklus I

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	2
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	1
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	1
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	2
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	3
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{9}{20} \times 100 = 45$			20	9

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : Il

Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016

Pertemuan : Siklus I

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	3
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	2
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	3
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	3
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	3
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{14}{20} \times 100 = 70$			20	14

LAMPIRAN 14
LEMBAR PENGAMATAN PROSES
KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
SIKLUS II

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 10

Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016

Pertemuan : Siklus II

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	3
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	3
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	3
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	4
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	4
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{17}{20} \times 100 = 85$			20	17

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 15

Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016

Pertemuan : Siletus II

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	2
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	3
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	3
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	3
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	4
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{15}{20} \times 100 = 75$			20	15

Lembar Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bermain Drama

Nama siswa : 19

Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016

Pertemuan : Siklus II

No	Hal-hal yang diamati	Keterangan	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Keberanian siswa	Siswa berani tampil di depan kelas	4	4
		Siswa cukup berani tampil di depan kelas	3	
		Siswa kurang berani tampil di depan kelas	2	
		Siswa tidak berani tampil di depan kelas	1	
2.	Keaktifan siswa	Siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan	4	4
		Siswa cukup aktif bertanya dan cukup aktif menjawab pertanyaan	3	
		Siswa kurang aktif bertanya dan kurang aktif menjawab pertanyaan	2	
		Siswa tidak aktif bertanya dan tidak aktif menjawab pertanyaan	1	
3.	Konsentrasi siswa	Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, tidak sibuk beraktivitas sendiri, dan memperhatikan penjelasan guru	4	4
		Siswa tidak melamun, tidak menopang dagu, sedikit sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	3	
		Siswa tidak melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan cukup memperhatikan penjelasan guru	2	
		Siswa melamun, menopang dagu, sibuk beraktivitas sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru	1	
4.	Antusias siswa	Siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran	4	4
		Siswa cukup berantusias dalam mengikuti pembelajaran	3	
		Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran	2	
		Siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran	1	
5.	Situasi pembelajaran	Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar	4	4
		Pembelajaran berjalan dengan cukup baik dan cukup lancar	3	
		Pembelajaran berjalan dengan kurang baik dan kurang lancar	2	
		Pembelajaran berjalan dengan tidak baik dan tidak lancar	1	
Nilai akhir = $\frac{20}{20} \times 100 = 100$			20	20

LAMPIRAN 15

TEKS CERITA

Teks Cerita Siklus I

Topik : Kenakalan Remaja

Sinopsis Cerita :

Lia adalah gadis yang pintar dan cantik, namun miskin. Dia duduk di bangku SMA kelas XI. Lia tinggal bersama ibunya yang bernama Bu Asih di sebuah rumah yang sederhana. Ayah Lia sudah meninggal dunia beberapa tahun yang lalu. Semenjak di tinggal ayahnya Lia menjadi anak yang nakal. Gaya hidupnya yang mewah dan sering berfoya-foya berbanding terbalik dengan perekonomian ibunya yang hanya bekerja menjadi penjual gorengan keliling. Setiap hari ibu Lia selalu berusaha memenuhi segala kebutuhan anaknya, namun Lia malah mencaci, memaki, menghina, dan memukul ibunya.

Pada suatu hari Lia di dekati oleh seorang laki-laki di yang bernama Rudi. Rudi adalah laki-laki pengangguran yang sering nongkrong bersama Johan teman sekolah Lia di warung bu Yatmi di dekat sekolahnya. Rudi mengenal Lia lewat Johan. Rudi selalu menggoda Lia dan mengajaknya kencan. Awalnya, Lia menolaknya namun lama-lama Lia tergoda oleh rayuan Rudi. Ditambah lagi Johan yang sering mengajak Lia untuk bertemu Rudi. Semenjak berteman dengan Rudi semakin hari tingkah Lia semakin tak terkendali. Lia sering bolos sekolah untuk bertemu dengan Rudi. Bu Yatmi sebagai pemilik warung sering menasehati Lia, namun Lia sama sekali tak menghiraukannya.

Sudah 3 minggu Lia tidak masuk sekolah. Bu Marni guru Lia mendatangi rumah Lia. Bu Marni menanyakan kepada ibunya Lia perihal ketidakhadiran Lia di sekolah. Pada saat itu pula ibu Lia kaget, karena setiap hari Lia selalu minta uang saku dan ijin untuk berangkat sekolah. Bahkan dia ijin kepada ibunya untuk tidak pulang selama 3 hari karena ada kegiatan *Study Tour*. Tanpa basa-basi Bu Marni dan Bu Asih langsung mencari Lia kemana-mana, menanyakan kepada teman-teman Lia, kemudian mendatangi warung Bu Yatmi yang sering digunakan untuk nongkrong Lia, tetapi ternyata Lia tidak ada disana.

Akhirnya setelah lelah mencari Lia, Bu Marni menyarankan Bu Asih untuk pulang dan menunggu sampai besok. Keesokan harinya Lia pulang sambil menangis. Sang ibu kaget bercampur khawatir dengan kondisi Lia. Dengan sigap sang ibu langsung memeluk Lia dan menanyakan mengapa dia menangis. Lia menjawab dengan nada gemetar “Aku Hamil bu”. Bagai di sambar petir hati sang ibu mendengar kata yang keluar dari mulut anak gadisnya itu. Anak gadis yang dibanggakan selama ini ternyata tidak seperti yang diharapkan.

Deskripsi Tokoh :

1. Lia : gadis cantik dan pintar berusia 18 tahun. Memiliki watak kasar, suka menghina, dan mencaci ibunya. Gadis yang kurang sopan dan suka bergaul dengan laki-laki. Mudah tergoda, terpengaruh, dan memiliki gaya hidup mewah.
2. Ibu Asih : ibu dari tokoh Lia, wanita lugu berusia 38 tahun. Memiliki watak penyabar, penuh kasih sayang, baik hati, dan pekerja keras. Ibu selalu percaya dengan apa yang dilakukan anaknya.
3. Ibu Marni : ibu guru Lia, wanita berusia 40 tahun. Memiliki watak perhatian, ramah, dan peduli.
4. Bu yatmi : pemilik warung di dekat sekolah Lia. Wanita janda berusia 30 tahun. Memiliki sifat baik, mudah bergaul, dan agak cerewet.
5. Rudi : laki-laki berusia 23 tahun. Merupakan teman dekat Lia. Memiliki sifat keras kepala, kasar, egois, dan mudah mempengaruhi. Laki-laki yang tidak sopan dan tidak bertanggung jawab.
6. Johan : laki-laki berusia 18 tahun. Merupakan teman sekolah Lia. Memiliki sifat nakal, sering bolos sekolah, dan gampang mempengaruhi.

Tugas :

1. Pahami watak/karakter tokoh berdasarkan cerita dan dekripsi tokoh.
2. Dari cerita di atas kembangkan menjadi sebuah cerita yang menarik untuk dipentaskan. cerita diatas hanya garis besar permainan drama yang akan dilakukan. Siswa boleh menambah dan mengimprovisasi, namun tidak keluar dari pokok cerita.
3. Pilihlah peran sesuai keinginan dan karakter siswa dalam kelompok anda. siswa boleh menambah tokoh sesuai jumlah siswa dalam kelompok.
4. Siswa boleh menggunakan properti untuk membantu dalam bermain drama, namun harus disesuaikan dengan waktu dan tempat yang disediakan.
5. Waktu bermain drama masing-masing kelompok 10-15 menit
6. Kelompok yang belum mendapatkan giliran praktik bermain drama, diharapkan memperhatikan kelompok yang sedang praktik, agar dapat memahami masalah yang disampaikan serta memberi kritik dan saran.
7. Selamat berkreaitivitas.

Teks Cerita Siklus II

Topik : Narkoba

Sinopsis Cerita :

Pukul 06.00 sudah sekarang, Defani Purbawardani langsung beranjak dari ranjang yang terus menariknya untuk kembali tidur. Bagaimana tidak, tadi malam Ia habis bergadang bersama dua sahabatnya yaitu Dhani dan Riza. Setelah selesai mandi dan memakai seragam warna abu-abu putih berbintang dua, Defani langsung bergegas menemui ayah dan pamannya yang sedang sarapan. Sedari tadi Defani mengoceh soal prestasinya di sekolah, tetapi ayah dan paman Defani tak peduli hal itu. Mereka hanya mementingkan keperluan mereka sendiri. Ayah Defani adalah pengusaha perumahan yang dibilang cukup terkenal, sedangkan paman Defani adalah asisten pribadi ayahnya. Ibu Defani adalah pembisnis baju yang jarang sekali pulang. Selesai makan Defani langsung pergi begitu saja tanpa berpamitan.

Sesampainya di sekolah Defani berbincang-bincang bersama sahabat-sahabat baiknya. Kali ini, mereka sedang membicarakan kenakalan Denba, anak perempuan kelas 12 yang sering menghisap rokok di toilet sekolah. Sudah beratus kali dia merokok, tapi tidak ada yang berani melaporkannya, karena acamannya yang begitu berat. Ancaman tersebut ternyata tidak menghalangi rencana Defani yang ingin melaporkan Denba ke guru BK. Sesampai di rumah setelah keluar dari ruang BK Defani langsung bergegas pulang. Defani melihat ada catatan kecil di bawah keset kaki depan rumah. Isi dari catatan itu menyatakan bahwa ayah dan paman Defani akan pergi karena urusan kerja selama 3 minggu.

Keesokan harinya si Denba berdiri dengan satu Riza di depan pagar sekolah bermaksud bertanya kepada Defani soal permasalahan kemarin. Ternyata si Riza sahabat Defani adalah mata-mata Denba, sehingga Defani tidak bisa mengelak atas kejadian di ruang BK kemarin. Denba memberikan pilihan kepada Defani yaitu akan di habisi sampai babak belur atau ikut gabung dengan gengnya Denba. Tanpa pikir panjang Defani langsung saja memilih pilihan yang kedua, yaitu gabung dengan gengnya Denba.

Semakin hari kelakuan Defani dan gengnya Denba semakin menjadi-jadi. Setiap pulang sekolah mereka selalu merokok dan menghisap narkoba. Hingga pada siang hari mereka sepakat akan berpesta narkoba nanti malam di rumah Defani. Malam itu sudah tiba, jarum jam menunjukkan pukul 01.00 pagi, terlihat di sekeliling tidak ada satu orangpun yang lewat. Menanadakan pesta mereka segera dimulai.

Deskripsi Tokoh :

1. Defani : Gadis cantik berusia 17 tahun. Memiliki watak acuh, tidak peduli, bandel, dan berani
2. Dhani : Sahabat dari Defani berusia 17 tahun. Memiliki watak baik, peduli, tidak berani mengambil resiko.
3. Denba : Gadis berusia 18 tahun yang suka merokok dan mengonsumsi narkoba. Memiliki watak kasar, keras, dan jahat.
4. Riza : Gadis berusia 18 tahun yang merupakan mata-mata dari Denba. Memiliki watak curang, jahat, dan tidak setia kawan.
5. Ayah : laki-laki berusia 40 tahun yang merupakan ayah dari Defani. Memiliki watak kurang peduli, mementingkan diri sendiri, dan kurang menyayangi anaknya.
6. Paman : laki-laki berusia 37 tahun yang merupakan paman dari Defani. Memiliki watak kurang peduli, mementingkan diri sendiri, dan acuh.

Tugas :

1. Pahami watak/karakter tokoh berdasarkan cerita dan deskripsi tokoh.
2. Dari cerita di atas kembangkan menjadi sebuah cerita yang menarik untuk dipentaskan. cerita diatas hanya garis besar permainan drama yang akan dilakukan. Siswa boleh menambah dan mengimprovisasi, namun tidak keluar dari pokok cerita.
3. Pilihlah peran sesuai keinginan dan karakter siswa dalam kelompok anda. siswa boleh menambah tokoh sesuai jumlah siswa dalam kelompok.
4. Siswa boleh menggunakan properti untuk membantu dalam bermain drama, namun harus disesuaikan dengan waktu dan tempat yang disediakan.
5. Waktu bermain drama masing-masing kelompok 10-15 menit
6. Kelompok yang belum mendapatkan giliran praktik bermain drama, diharapkan memperhatikan kelompok yang sedang praktik, agar dapat memahami masalah yang disampaikan serta memberi kritik dan saran.
7. Selamat berkreaitivitas.

LAMPIRAN 16

CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN
Classroom Action Research
SMA NEGERI 1 KRETEK KELAS XI-IPA 1

Tahun Pelajaran 2015/2016
 Catatan Lapangan No 1

Hari	: Sabtu	Siklus	: Pratindakan
Tanggal	: 27 Februari 2016	Pengamat	: Peneliti dan Guru

Pada pertemuan pratindakan ini, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru memberikan beberapa apresepsi tentang drama. Siswa memberikan tanggapan tentang pertanyaan guru seperti pengertian drama dan unsur-unsur drama. Guru menjelaskan tentang pengertian drama dan unsur-unsur drama. Guru memutar video cuplikan bermain drama kepada siswa. Setelah selesai guru menjelaskan materi tentang drama.

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Guru membagikan naskah drama kepada siswa. Guru mempersilahkan siswa untuk berunding dan latihan pada masing-masing kelompok. Setelah 20 menit berunding dan latihan. Siswa melaksanakan praktik bermain drama di depan kelompok lain. Siswa 1 terlihat gugup, ragu, dan canggung dalam melakukan gerakan. Siswa 1 belum dapat mengatur *blocking* serta penjiwaannya tidak sesuai dengan karakter tokoh. Siswa 31 kurang serius dalam memerankan tokoh. Penguasaan ruang masih kurang. Ekspresi siswa 12 tidak sesuai dengan watak tokoh yang diperankan, pandangan terpaku pada satu arah hanya pada naskah drama, dan kurang menguasai situasi. Siswa 12 masih kurang dalam penghayatan dan konsentrasi masih banyak bercanda dengan teman yang lain, sehingga tidak dapat memahami karakter dengan baik. Siswa 13 tidak serius dengan permainan drama. Siswa 13 kurang dalam penghayatan dan konsentrasi

Siswa 23 masih belum serius dalam memerankan tokoh. Intonasi siswa 23 masih sangat kurang, tidak dapat mengatur jeda karena siswa 23 terpaku pada naskah yang di bawa. Artikulasi siswa 23 masih belum keras, tidak jelas, dan tidak dapat dimengerti. Siswa 14 kurang dalam penghayatan dan konsentrasi. Siswa 14 masih malu-malu untuk memerankan tokoh zubaidah, sehingga karakter sebagai wanita muslimah yang pemberani tidak dapat diperankan secara maksimal. Siswa 14 belum dapat memposisikan diri (*blocking*) dengan baik. siswa masih saling menutupi sehingga siswa tidak terlihat oleh penonton.

Permainan drama siswa pada pratindakan ini dapat dikatakan masih kurang. Siswa masih terpaku pada naskah drama, karena guru memperbolehkan siswa membawa naskah ketika praktik bermain drama. Setelah selesai pembelajaran pada pratindakan guru menutup pembelajaran. Kemudian dilanjutkan pada siklus I tindakan pertama pada 45 menit terakhir.

CATATAN LAPANGAN
Classroom Action Research
SMA NEGERI 1 KRETEK KELAS XI-IPA 1

Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No 2

Hari	: Sabtu	Siklus	: I Pertemuan 1
Tanggal	: 19 Maret 2016	Pengamat	: Peneliti dan Guru

Pada pertemuan 1 siklus I ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru berdiskusi tentang materi drama dan unsur-unsurnya. Guru memotivasi siswa agar berani bermain drama dengan cara memperlihatkan video pementasan drama yang dilakukan oleh guru tersebut, kemudian guru bercerita sedikit mengenai pengalamannya dalam bermain drama. Beberapa siswa terlihat memberikan komentar terkait cerita guru. Setelah itu, guru menanyakan tentang ketertarikan siswa terhadap drama, ternyata banyak siswa yang tertarik dengan drama. Kemudian guru melanjutkan dengan memperkenalkan metode sosiodrama yang akan digunakan untuk bermain drama.

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian memberikan topik, gambaran cerita, serta deskripsi tentang watak tokoh yang akan diperankan oleh siswa dalam praktik bermain drama. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan drama, siswa juga berdiskusi untuk memilih peran yang sesuai serta memahami karakternya. Guru aktif memberi masukan kepada masing-masing kelompok yang sedang berdiskusi. Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami sebelum bermain drama. Ada 5 siswa yang bertanya tentang penggunaan properti, peran ganda dalam pementasan, dan pengurangan pemain. Ada pula beberapa siswa yang sibuk sendiri, melamun, dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran bermain drama kali ini, siswa belum melakukan praktik bermain drama, siswa hanya mengembangkan cerita dan membuat konsep mengenai drama yang akan diperankan. Siswa dengan kelompoknya melakukan latihan dengan konsep yang telah didiskusikan bersama. Ada siswa yang sudah aktif namun ada pula yang masih canggung dan malu-malu. Praktik bermain drama akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru kembali mengingatkan kepada siswa agar menghayati watak dan karakter tokoh yang diperankan. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

CATATAN LAPANGAN
Classroom Action Research
SMA NEGERI 1 KRETEK KELAS XI-IPA 1

Tahun Pelajaran 2015/2016
 Catatan Lapangan No 3

Hari : Senin	Siklus : I Pertemuan 2
Tanggal : 21 Maret 2016	Pengamat : Peneliti dan Guru

Pada pertemuan 2 siklus I ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru menjelaskan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain drama, diantaranya penghayatan, ekspresi, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Ada beberapa siswa yang bertanya tentang teknis permainan drama, namun ada pula siswa yang terlihat sibuk sendiri. Guru memberi motivasi siswa sebelum bermain drama.

Semua kelompok tampil bermain drama sesuai peran yang ada dalam cerita dan deskripsi tokoh. Pada pertemuan kali ini siswa sudah berani tampil bermain drama di depan, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang serius, lupa dialog, dan malu-malu. Kelompok yang belum atau sudah tampil pun terlihat memperhatikan kelompok yang sedang praktik bermain drama. beberapa siswa terlihat mencatat kritik dan saran untuk kelompok yang tampil, namun ada pula yang sibuk berlatih untuk praktik bermain drama.

Di dalam penghayatan dan ekspresi siswa 4 meningkat dari sebelumnya. Siswa 4 sudah tidak terlalu bercanda dengan teman yang lain. Siswa 4 sudah tidak membelakangi penonton. Siswa 5 berperan sebagai tokoh utama yaitu Lia baik dan dapat memahami karakternya. Intonasi dan artikulasi siswa 4 juga meningkat tokoh Lia membentak tokoh ibu dengan suara keras. Siswa 31 terlihat serius dalam membawakan permainan drama. Siswa 12 sudah dapat menghayati karakter namun, masih terlihat grogi. Gerak dan sikap siswa 31 terlihat meningkat dan mampu mengimprovisasi gerakan namun, beberapa kali kesempatan siswa 31 masih menutupi siswa yang lain. Setelah semua kelompok melakukan praktik bermain drama guru mengadakan diskusi tentang kegiatan bermain drama yang telah dilakukan oleh siswa. Siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam berdiskusi, beberapa siswa terlihat sangat kritis dan detail dalam memberi masukan kepada kelompok lain.

Setelah itu, Guru mengarahkan diskusi siswa bukan pada kualitas pemeranan, tetapi cara pemeranan dalam mengomunikasikan perasaan serta pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Siswa terlihat berantusias dalam menyelesaikan masalah dengan topik kenakalan remaja. Banyak siswa yang berargumentasi dan memberi saran tentang pemecahan masalah dalam cerita yang dimainkan. Siswa seolah-olah telah menjadi tokoh dalam cerita tersebut, sehingga pemecahan masalah yang disampaikan beberapa siswa terkait topik sangat baik. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru menyimpulkan hasil diskusi. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran

CATATAN LAPANGAN
Classroom Action Research
SMA NEGERI 1 KRETEK KELAS XI-IPA 1

Tahun Pelajaran 2015/2016
 Catatan Lapangan No 4

Hari	: Sabtu	Siklus	: II Pertemuan 1
Tanggal	: 26 Maret 2016	Pengamat	: Peneliti dan Guru

Pada pertemuan 1 siklus II ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru memutar video bermain dram yang dilakukan oleh siswa pada siklus I. pada video tersebut siswa masih terlihat berfikir dan ragu-ragu dalam berdialog dan bergerak, sehingga guru memberi penjelasan serta tips bagaimana memunculkan spontanitas dan improvisasi dalam bermain drama. Siswa terlihat sangat memperhatikan, tidak ada siswa yang melamun atau sibuk sendiri. Siswa 11, 20, dan 24 terlihat berani dan aktif dari pada pertemuan sebelumnya. Antusia siswa 13,17, dan 22 juga lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Beberapa siswa terlihat bertanya tentang kemungkinan-kemungkinan buruk yang bisa terjadi saat bermain drama. Pemutaran video hasil praktik bermain drama siswa pada siklus I membuat siswa terpacu untuk melakukan praktik bermain drama dengan lebih baik, terbukti dengan beberapa siswa yang memberi tanggapan tentang kesulitan-kesulitan yang dialami dalam bermain drama pada saat siklus I. Guru memberi masukan serta motivasi agar siswa lebih baik lagi dalam bermain drama pada siklus II. Pada pertemuan kali ini situasi pembelajaran lebih baik dari pada sebelumnya, siswa sudah dapat di atur dan mengikuti tahap-tahap dalam pembelajaran bermain drama dengan metode sosiodrama dengan serius dan antusias.

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian memberikan topik, gambaran cerita tentang “Narkoba”, serta deskripsi tentang watak tokoh yang akan diperankan oleh siswa dalam praktik bermain drama siklus II. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk memahami dan mengembangkan cerita menjadi sebuah pementasan drama, siswa juga berdiskusi untuk memilih peran yang sesuai serta memahami karakternya. Pada pertemuan kali ini siswa aktif, mereka terlihat sangat menikmati pembelajaran bermain drama. Guru aktif memberi masukan kepada masing-masing kelompok yang sedang berdiskusi. Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami sebelum bermain drama.

Pada pembelajaran bermain drama kali ini, siswa belum melakukan praktik bermain drama, siswa hanya mengembangkan cerita dan membuat konsep mengenai drama yang akan diperankan. Tanpa arahan dari guru dan tanpa banyak membuang waktu siswa langsung melakukan latihan untuk persiapan praktik bermain drama. Praktik bermain drama akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru kembali mengingatkan kepada siswa agar dapat memunculkan spontanitas dan improvisasi dalam upaya mengayati watak dan karakter tokoh yang diperankan. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

CATATAN LAPANGAN
Classroom Action Research
SMA NEGERI 1 KRETEK KELAS XI-IPA 1

Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No 5

Hari	: Sabtu	Siklus	: II Pertemuan 2
Tanggal	: 2 April 2016	Pengamat	: Peneliti dan Guru

Pada pertemuan 2 siklus II ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru meminta siswa untuk melakukan presensi dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Pada pertemuan II siklus II ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru mengabsen siswa dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa. Guru menjelaskan kembali tentang cara memunculkan spontanitas dan improvisasi dalam bermain drama. Guru memberi motivasi siswa sebelum bermain drama. Siswa 1, 2, 3, dan siswa 5 terlihat sangat antusias, aktif, berani dan situasi pembelajaran juga lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya.

Siswa melakukan praktik bermain drama. Siswa 2 terlihat serius dalam bermain drama walaupun kemunculan pertama sedikit ragu-ragu namun dapat menghayati watak tokoh yang diperankan. Siswa 1 dan 5 sudah mampu mengimprovisasi serta memunculkan spontanitas dalam hal percakapan dan gerak-gerik. Ekspresi siswa 3 sangat sesuai dengan watak tokoh yang diperankan yaitu antagonis, mimik serta sikapnya juga sangat sesuai. Vokal keseluruhan pemain sudah terdengar jelas dan keras. Walaupun demikian siswa 4 masih sedikit kaku. Pemahaman karakter keseluruhan pemain sudah sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Pada pertemuan kali ini permainan drama siswa sudah lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya. Siswa sudah berani melakukan improvisasi terhadap gerakan seperti menggerakkan jari dan menggaruk kepala. Siswa juga mampu berdialog dengan baik tidak putus-putus. Daya spontanitas baik dalam hal dialog dan gerakan sudah sesuai, walaupun ada beberapa siswa yang masih sedikit malu.

Siswa yang kelompoknya belum tampil pun terlihat memperhatikan kelompok yang sedang praktik bermain drama. Siswa terlihat mencatat kritik dan saran untuk kelompok yang tampil, Praktik bermain drama pada pertemuan kali ini baru dilakukan oleh satu kelompok, karena waktu pembelajaran yang sudah selesai. Praktik bermain drama akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Setelah semua selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

LAMPIRAN 17
HASIL TRANSKRIP WAWANCARA

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN SISWA KELAS XI-IPA1 SMA NEGERI

1 KRETEK BANTUL

(Pratindakan)

A. Guru

1. Di dalam proses pembelajaran bermain drama apakah siswa mengalami kesulitan?

Kalau siswa kelas XI-IPA 1 itu kebanyakan siswanya pinter-pinter dalam hal pelajaran mbak. Tapi, mungkin karena mereka terlalu mikir pelajaran lain seperti Matematika, bahas inggris, dan kimia, pokonya yang butuh pemikiran lebih seperti itu mbk, jadi pelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran sastranya sering dianggap mudah. Kalau dalam hal pembelajaran drama siswa cenderung menyepelekan dan menganggapnya mudah, padahal jika di suruh praktik di depan kelas mereka masih malu-malu, grogi, dan takut.

2. Saat Bapak mengajarkan bermain drama, apakah bapak menggunakan metode tertentu untuk mengajarkan kepada siswa?

Tidak mbak, biasa aja mbak. Tidak pakai metode.

3. Apakah Bapak pernah menggunakan metode sosiodrama di dalam pembelajaran bermain drama?

Metode sosiodrama? saya sudah pernah dengar metode itu, tapi belum pernah saya terapkan di sekolah ini mbak. Kalau tidak salah mendramatisasi tingkah laku yang erat kaitannya dengan hubungan sosial ya mbak.

4. Ya pak, kurang lebih seperti itu. Lalu, bagaimana proses pembelajaran drama yang selama ini Bapak lakukan kepada siswa?

Ya siswa saya suruh untuk berkelompok membentuk kelompok sendiri. Terus saya putarkan video bermain drama. Setelah itu saya bagikan naskah drama. mereka saya suruh berlatih bermain drama sendiri mbak. Terus saya suruh mereka praktik bermain drama di depan kelas dan di depan siswa yang lain kemudian saya nilai.

B. Siswa

1. Saat Anda bermain drama apakah Anda menemui kesulitan? Kalau iya Kesulitan seperti apa?

S12 : Saya tidak suka drama mbak, Saya orangnya pemalu, sering demam panggung kalau dilihat orang banyak.

S23 : Kalau saya tidak suka sama drama, lagian gak penting. Apalagi suruh nangis-nangis saya paling tidak bisa.

S5: sebenarnya saya tertarik dengan drama tapi kurang ada niat untuk mengembangkannya, soalnya menurut saya untuk saat ini gak ada gunanya mbak, gak penting-penting banget. Kalau masalah kesulitan saya sulit untuk menghafal naskah mbak.

2. Apakah Anda tahu tentang metode sosiodrama?

S12 : Enggak tahu mbak.

S23 : Enggak tahu mbak belum pernah denger.

S5 : Sosio itu masyarakat ya mbak, kalau drama itu pementasan. Jadi mungkin sosiodrama itu mendramakan kegiatan masarakat.

3. Bagaimana pembelajaran drama yang selama ini diterapkan di sekolah?

S12 : Biasanya Pak Zukri ngasih naskah drama terus kita praktik.

S23 : Di puterin video drama mbak, terus di kasih naskah dan dipentaskan di depan kelas.

S5 : Kita praktik bermain drama baru sekali mbak, itu pun kelas X. Kemarin mau praktik, tapi tidak jadi mbak. Soalnya anak-anak pada males sih. Biasanya kalau Pak Zukri sih memutar video pementasan drama, terus kita diberikan naskah drama, kemudian praktik bermain drama di depan kelas dan teman-teman. Terus di nilai sama Pak Zukri.

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN SISWA KELAS XI-IPA1 SMA NEGERI

1 SEWON BANTUL

(Pascatindakan)

A. Guru

1. Apakah metode sosiodrama memberikan dampak positif dalam pembelajaran bermain drama untuk guru?

O iya mbak, sosiodrama ini kan bukan hanya sekedar metode saja tapi siswa bisa menyelesaikan masalah yang ada dalam cerita. Siswa jadi lebih bisa menghayati tokoh karena permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang dekat dengan mereka. Mereka terlihat tertarik mbak, saya juga jadi lebih dekat dengan siswa dan saya mendapatkan dampak positif dari sini. Kan saya wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, jadi saya juga bisa tahu bagaimana siswa menyelesaikan masalah dan mengekspresikan masalah yang terjadi disekitarnya. Apa lagi metode ini tidak pakai naskah jadi siswa lebih bisa mengeksplorasi dirinya.

2. Apakah keinginan Bapak setelah mengetahui metode sosiodrama?

Dari awal saya memang sudah tertarik sama sosiodrama mbak. Saya itu sebenarnya lupa-lupa ingat, Cuma pernah dengar gitu, kalau tidak salah dulu pas pelatihan. Untung ada mbak nadya yang ngajarin saya, jadi bisa saling diskusi. Setelah ini Insya Allah metode ini akan saya terapkan pada kelas yang lain. Karena dampaknya sangat baik mbak.

3. Apakah siswa tertarik dengan penerapan metode sosiodrama yang telah diberikan?

Kalau saya lihat memang siswa tertarik dengan metode ini ya mbak. Soalnya siswa itu terlihat berantusias, dan terlihat semangat. Sekarang mereka tidak malu-malu lagi untuk bermain drama. dan diskusinya itu loh mbak yang menarik. Siswa bisa latihan berbicara, mengungkapkan argumentasinya, dan menyanggah pendapat. Dari situ kita bisa lihat kan mbak kalau siswa sangat tertarik.

B. Siswa

1. Apakah anda masih kesulitan dengan permainan drama?

S12 : Sekarang saya lebih percaya diri mbak, ternyata bermain drama gak se serem yang tak bayangin.

S23 : Ya lumayan mbak, saya jadi tertarik sama drama. Ternyata drama tidak lebay, seperti yang saya pikir.

S5 : dari awal saya sudah tertarik dengan drama tapi kurang ada niat untuk mengembangkannya. Dan kesulihat saya kan menghafal naskah, eh ternyata metode sosiodrama tidak pakai naskah. Saya jadi makin suka sama drama. tidak kesulitan lagi.

2. Setelah diberikan metode sosiodrama apakah permainan drama anda berkembang/meningkat?

S12 : Sudah mbak, saya nggak malu lagi

S23 : Ya sudah bisa mbak, ternyata drama itu mudah

S5 : Bagi saya kemampuan saya jadi meningkat, karena tidak pakai naskah. Saya lebih bisa mengembangkan diri sesuai apa yang saya rasakan. Lebih bebas gitu mbak.

3. Perbedaan apakah yang dirasakan sebelum dan setelah bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama?

S12 : Sebelum diberikan metode sosiodrama saya masih sulit menghayati peran, sekarang saya sudah bisa menghayati peran karena tidak pakai naskah, jadi lebih bisa menggali potensi diri sesuai dengan permasalahan yang menjadi tema cerita.

S23 : Dulu saya masih malu-malu untuk tampil didepan teman-teman saya mbak, tapi sekarang saya sudah tidak malu lagi. Bahkan saya tertarik dengan drama.

S5 : ya tentunya sangat berbeda mbak, kan pakai naskah sama tidak. Kelemahan saya kan pada menghafal jadi kalau ada alternatif tanpa naskah seperti ini ya jelas saya senang. Apalagi metode sosiodrama ini menarik sekali. Bisa belajar berbicara mbak.

LAMPIRAN 18

DOKUMENTASI



SMA Negeri 1 Kretek Bantul Tampak dari Depan



Peneliti Melakukan Wawancara dengan Siswa pada Pratindakan



Guru Memutar Video Bermain Drama pada Pratindakan



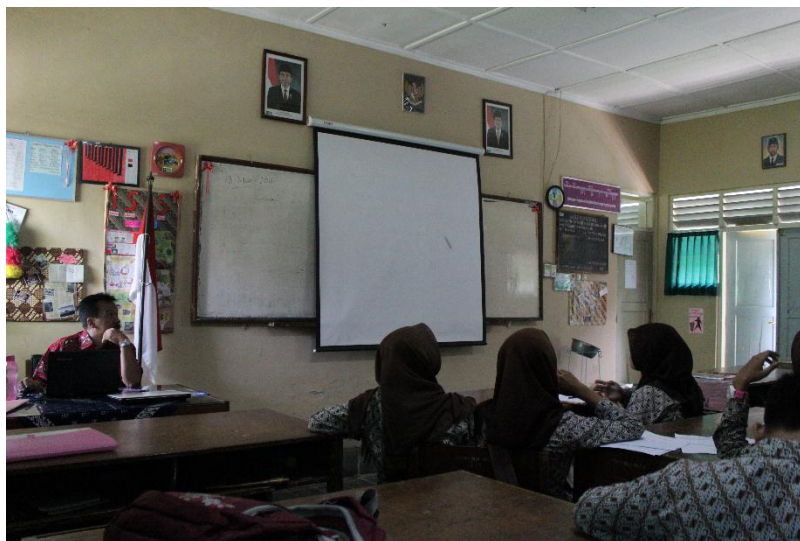
Siswa Melakukan Diskusi dengan Kelompoknya pada Pratindakan



Siswa Praktik Bermain Drama pada Pratindakan



Guru Menjelaskan Metode Sosiodrama pada Siklus I



Suasana Pembelajaran Bermain Drama pada Siklus I



Siswa Mengembangkan Cerita dengan Kelompoknya pada Siklus I



Guru Memberi Pengarahan Sebelum Praktik Bermain Drama Siklus I



Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus I



Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus I



Siswa Melakukan Diskusi Pemecahan Masalah pada Siklus I



Siswa Melakukan Diskusi pada Siklus II



Teman Peneliti Menggambil Gambar



Siswa Praktik Bermain Drama pada Siklus II

LAMPIRAN 19
DAFTAR NAMA SISWA

NO URUT	NO INDUK	NAMA
1	1594	ADHI PRASETYO LEGOWO
2	1596	AISYAH YULIANI
3	1597	ANINDITA INDRASWARI
4	1599	ARDIYATMA PUTRA
5	1600	DHENSEA SEPTA NUGROHO
6	1601	DIAH DWI RAHAYU
7	1602	EFRITASARI ANDREAS PUTRI
8	1603	EKA MEILANA PUTRI
9	1604	ELANG ANGGARA SANTOSO
10	1605	ELWI YANTORO
11	1606	ALYSA LARASZATI
12	1607	ENI DWI ASTUTI
13	1609	FENI INDRIYANI
14	1610	FIRZA KHOFIFAH
15	1611	FITMA JANAGO
16	1612	FITRI NUR INDAHSAARI
17	1613	HESTI DWI CAHYANINGSIH
18	1614	KRISTI FATMAWATI
19	1615	MUHAMMAD AZIZ UMAR
20	1617	MUTIARA DEWI
21	1618	NIKEN WIDYASTUTI
22	1619	SYAIFULLOH AJI WIDADA
23	1620	TITIN INDRA LISTIYANI
24	1621	WAHYU WIJAYANTO
25	1622	WIDYASTUTI

LAMPIRAN 20
SURAT IJIN PENELITIAN



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/484/2/2016

Membaca Surat : **DEKAN KASUBAG PENDIDIKAN FBS** Nomor : **180F/UN.34.12/DT/II/2016**
Tanggal : **18 FEBRUARI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **ZUSMA NADYA IZZATI** NIP/NIM : **12201241071**
Alamat : **FAKULTAS BAHASA DAN SENI , PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA ,
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN METODE
SOSIODRAMA PADA SISWA KELAS XI-IPA 1 SMA 1 KRETEK**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **19 FEBRUARI 2016 s/d 19 MEI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **19 FEBRUARI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Tri Mulyono, MM
NIP. 19620830 198903 1 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN KASUBAG PENDIDIKAN FBS , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0770 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/VI/484/2/2016
Tanggal : 19 Februari 2016 Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : **ZUSMA NADYA IZZATI**
P. T / Alamat : **Fakultas Bahasa dan Seni UNY Karangmalang**
NIP/NIM/No. KTP : **3523104906930003**
Nomor Telp./HP : **081802623438**
Tema/Judul Kegiatan : **UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA PADA SISWA KELAS XI-IPA 1SMA NEGERI 1 KRETEK**
Lokasi : **SMA NEGERI 1 KRETEK BANTUL**
Waktu : **19 Februari 2016 s/d 19 Mei 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 19 Februari 2016

Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, u.b. Kasubbid.
Litbang
Meny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Kretek
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 180f/UN.34.12/DT/II/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 18 Februari 2016

Yth. Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Kompleks Balai Kota, Timoho, Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/ Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN METODE SOSIODRAMA PADA
SISWA KELAS XI-IPA 1 SMAN 1 KRETEK**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : ZUSMA NADYA IZZATI
NIM : 12201241071
Jurusan/Program Studi : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Februari – April 2016
Lokasi Penelitian : SMAN 1 Kretek

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag. Pendidikan FBS,

Indung Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMAN 1 Kretek



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMA NEGERI 1 KRETEK

Alamat : Genting, Tirtomulyo, Kretek, Bantul, Kode pos 55772, Telp (0274) 7494083,
email : sman1_kretek@yahoo.co.id Web : www.sman1kretek.sch.id

SURAT KETERANGAN

No : 189 / 427 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs KABUL MULYANA, M.Pd
NIP : 19610114 198803 1 005
Pangkat / Gol : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Kretek

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : ZUSMA NADYA IZZATI
NIM : 12201241071
Asal Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah selesai melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Kretek, alamat : Genting, Tirtomulyo, Kretek, Bantul, Yogyakarta, terhitung tanggal : 19 Februari s/d 2 April 2016 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul " Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas XI.IPA.1 SMA Negeri 1 Kretek " di SMA Negeri 1 Kretek tahun 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kretek, 2 April 2016

Kepala SMA Negeri 1 Kretek

Drs KABUL MULYANA, M.Pd
NIP 19610114 198803 1 005

LAMPIRAN 21
HASIL REKAMAN
BERMAIN DRAMA SISWA